nr indeksu 351555 nr 18 31 sierpnia 2000 r.

CLICK! extra – szczegóły wewnątrz

CLICK!

DWUTYGODNIK o grach • komputerach • Internecie • technice

cena 3.20 zł

Gry • Komputery • Internet • Technika • Programy

SUPERZAPOWIEDZI

Tomb Raider 5

X-Com Alliance



ŚMIERĆ LARY CROFT! NIECH ŻYJE JULIA?

Heavy Metal

TYLKO U NAS – WIADOMOŚCI Z PIERWSZEJ RĘKI

W numerze...


HEAVY METAL F.A.K.K. 2 S. 14


SUBMARINE TITANS S. 22


THE SIMS: ŚWIATOWE ŻYCIE S. 28


AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS S. 18


X-MAN MUTANT ACADEMY S. 26


WEB TV S. 44


DRAGON BALL S. 60

Witajcie!

Już niedługo będziecie mogli spotkać się z Waszą ulubioną bohaterką Larą Croft. Pod koniec tego roku ukaże się bowiem TOMB RAIDER 4. Niestety, będzie to smutne i żałosne spotkanie. Jak bowiem pamiętacie, Lara Croft nie żyje, a piąta część przygód tej bohaterki zaczyna się właśnie od pogrzebu pani archeolog... TR 4 będzie zatem tylko wspomnieniem o niej.

Wszystko wskazuje jednak na to, że już wkrótce pojawi się kolejna bohaterka. W tym numerze CLICKA zamieszczamy recenzję gry HEAVY METAL. A jej bohaterką jest... ni mniej, ni więcej, tylko piękna Julia – wielka wojowniczka. Czy będzie następcą Lary Croft? To już zależy od was. Być może uznacie, że zginęła jedna bohaterka, a narodziła się druga!



Następny numer już za dwa tygodnie 14 września!

JET fighter 4

W świecie komputerowych gier Sowieci i komunistyczne Chiny atakowały Stany Zjednoczone już kilkakrotnie. Przypomnijmy chociażby gry takie jak RED ALERT 2 czy STARLANCER. W sumie wychodzi na to, że po tylu nieudanych próbach powinny albo zdobyć USA, albo też po prostu dać sobie spokój

W najnowszej, czwartej części gry JET FIGHTER, już po raz kolejny będziesz mógł zostać bohaterskim, amerykańskim patriotą i okazać się godnym swoich przodków, którzy – jak pokazuje przykład Mel Gibson w filmie „Patriota" – skutecznie bronili swej ziemi przed wrogami. Tym razem jednak akcja gry rozgrywać się będzie przede wszystkim w okolicach San Francisco. Siadając za sterami supernowoczesnego myśliwca, będziesz mógł polatać sobie nawet przy sławnym moscie Golden Gate.

W JET FIGHTER 4, jak przystało na amerykańskiego pilota, będziesz mógł zasiąść za sterami jednego z supernowoczesnych myśliwców. Do twojej dyspozycji oddane zostaną samoloty takie jak F-14 TomCat, F-22 Raptor czy F/A-18 SuperHornet. Do każdego z nich będziesz mógł zabrać specjalistyczne wyposażenie i broń. W powietrznych walkach możesz użyć m. in. rakiet AIM-120 AMRAAM czy też naprowadzanych laserowo bomb GBU 24 2000 lb. Nie zabraknie także takich smakowitych detali jak choćby działko M61-A1Vulcan i wielu pożytecznych drobiazgów, które szybko sprowadzą na ziemię nawet najsprytniejszego sowieckiego mołojca.

Wstąpiłem do lotnictwa, aby zagwarantować światu pokój i amerykański styl życia!

Autorzy gry chwalą się, że na potrzeby opisywanego produktu odtworzyli wiernie śródmieście San Francisco oraz obszar około 50 000 mil kwadratowych wokół niego. Grafikę wzbogacono o ponad cztery razy więcej szczegułów niż w JET FIGHTER 3. Oczywiście nie mówi to wiele tym, którzy nie widzieli poprzednich części gry. Jak jednak widać na załączonych screenach, grafika będzie prezentować się dość ciekawie. Pytanie, który symulator nie zadziwia dzisiaj dbałością o szczegóły. Ciekawa wektorowa grafika to już standard w tej kategorii gier. Jednak technologie użyte przy tworzeniu JET FIGHTER 4 zostały wykorzystane także w symulatorze myśliwca F-14 Tomcat, używanego przez armię amerykańską do szkolenia pilotów.

JF 4 zawierał będzie ponad 30 różnych misji, wśród których znajdą się m. in. ataki przeciwko wojskom lądowym przeciwnika, powietrzne walki, a także uderzenia na okręty i lotniskowce. Możliwa będzie też gra przez Internet.



Golden Gate to symbol USA! Nigdy nie może zostać zniszczony!



W grze można będzie do woli nacieszyć oko efektami specjalnymi



Na tej stronie znajdziesz nieco informacji na temat JET FIGHTER 4, a także filmowy zwiastun opisywanej gry



Iwan Biezrukow był szybki, ale nie zdołał mnie trafić! Oby tylko me rakiety, celnie raziły wrogów...



PC	PSX	N64	DC	A

Jet Fighter 4
Antysowiecki Symulator
Premiera: koniec 2000
Talonsoft/Play It | 1-16 graczy

Twój Kraj cię potrzebuje. Wstąp do armii, zostań pilotem i pokaż, że jesteś godny swoich przodków: prawdziwych amerykańskich patriotów

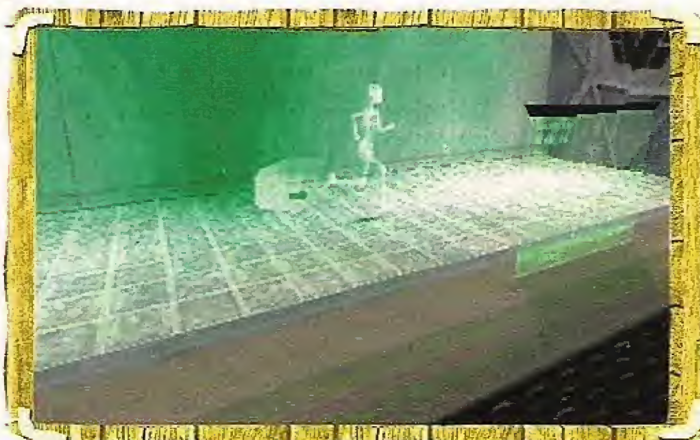
Tekst: Jacek „Jarema" Komuda

TOMB RAIDER CHRONICLES™

Lara Croft umarła. Pozostaje nam tylko powspominać przygody bohaterskiej pani archeolog i przypomnieć sobie jej dawne, niezwykłe wyczyny i podróże



Tym razem Lara wyruszy znów na poszukiwanie kilku drobiazgów...



TR 5 oferuje doprawdy niezwykłe efekty specjalne... Tak wygląda Lara Croft bez ubrania, a także bez skóry, mięśni i pistoletów...



W sumie będą to po prostu Kroniki młodej Lary Croft

Lara Croft nie żyje. Właśnie odbył się pogrzeb znanej poszukiwaczki przygód, wybitnego archeologa, kobiety, która była marzeniem niejednego mężczyzny i wzorem dla niejednej dyskryminowanej ze względu na płeć kobiety. Ciała wprawdzie nie odnaleziono, ale pogrzeb, tak jak proces, da się przeprowadzić zaocznie. Nieutuleni w żalu znajomi i przyjaciele zebrali się w rodzinnej posiadłości Croftów, chcąc raz jeszcze wspomnieć chwile spędzone z przyjaciółką. Gdzieżby jednak mogli się spotkać, jak nie w sali, w której denatka zwykła była przechowywać swe trofea i łupy zebrane w trakcie tak burzliwej kariery „rabusia grobowców". Tak więc towarzystwo rozłazi się po tym mini muzeum, a czego się kto nie dotknie (a gdzie napis nie dotykać eksponatów?), od razu przypomina sobie jak dany obiekt wraz z nieodżałowaną nieboszczką zdobywał. I w ten oto sposób przenosimy się w bogatą przeszłość pięknej Lary.

Tak właśnie zaczyna się kolejna gra z cyklu TOMB RAIDER, czyli TOMB RAIDER 5 – THE CHRONICLES. **Nie jest to, jak widać, prosta kontynuacja, lecz coraz modniejszy wśród wszelakiej maści twórców tak zwany prequel.** Nic w tym dziwnego, jako że firma Eidos Interactive w poprzedniej części skutecznie zakończyła ziemską tułaczkę swojej bohaterki, zamykając ją na wieczność w starożytnym grobowcu. Nie pozostało zatem nic innego, jak sięgnąć w czasy młodości Lary. A jest z czego wybierać. **W KRONIKACH dane graczom będzie zwiedzanie tak pięknych miejsc na ziemi jak Syberia (jeśli się nie jest skazańcem, to naprawdę może tam być uroczo), Wieczne Miasto Rzym (ostatecznie wszystkie drogi tam prowadzą) oraz Irlandia.** Nasz Indiana Jones w obcisłych szortach będzie poszukiwała, tak interesujących artefaktów jak: w Rzymie – Kamienia Filozoficznego, na terenach obecnej WNP (Wspólnoty Niepodległych Państw) drobiazgu – Włóczni, którą niejaki Longinus przeszył bok Jezusa, przez co kawał kija z ostrzem stał się magiczny do niemożliwości. Gdy panna Croft podejmie ryzyko wykradzenia cennego klejnotu o znaczącym imieniu Iris, nie oprą jej się zabezpieczenia budynków korporacyjnych Von Croy Industries. **W grze powiększono arsenał dostępnych broni. Młoda pani archeolog zamiast szkodzić bliźnim przy pomocy broni palnej tudzież białej, będzie mogła unieszkodliwiać ich czasowo przy pomocy chloroformu lub nieco mniej subtelnej gumowej pałki.**

Przeciwnicy Lary będą w tej części gry nosić ze sobą wielkie spluwy, ale czegóż można się spodziewać po panach z jednostek SWAT lub jeszcze wredniejszych snajperach. Jeśli chodzi o tak zwane sekrety, mamy tu kolejną zmianę, a mianowicie nie będzie ich jak dotąd sto, tylko kilkakrotnie więcej, a co za tym idzie, nagrody za ich znalezienie też wzrosną – mają to być bowiem nader ciekawe dzieła sztuki. Czy będzie to więc oryginał „Bitwy pod Grunwaldem"?



Biedna Lara – taką będziemy pamiętać ją zawsze...



Niestety, drogę zagrodzą jej znowu paskudni faceci, którzy lubią dokuczać kobietom...



... ale Lara ma pewne i wypróbowane sposoby na tych męskich szowinistów



Poza tym umie także wysoko skakać i pokonywać wszystkie przeciwności



Gdzieś tutaj jest Kamień Filozoficzny, a także kilka innych wspaniałych artefaktów



Lara umie też się skradać i zaglądać we wszystkie tajemnicze zakamarki

Zwyczajowo, wraz z postępem technicznym poprawi się grafika i dźwięk, wszak kto nie idzie naprzód, ten się cofa. Jednak, na nowy engine trzeba będzie poczekać do następnej części, czyli TOMB RAIDER 6 NEXT GENERATIONS. Czyżby Lara Croft chyłkiem się rozmnożyła? W sumie wygląda na to, iż Eidos Interaktive stworzył kolejną grę wprawdzie bez wprowadzania specjalnie rewolucyjnych zmian, lecz trzymając się sprawdzonej i dobrej recepty, za którą przemawia niesłabnąca popularność poprzednich czterech części. Ale czy Lara Croft naprawdę opuściła ten padół łez, czy naprawdę nie doczekasz się cudownego ocalenia pięknej (i jakże dochodowej) bohaterki? Biorąc pod uwagę ilość jej wielbicieli, należy wątpić w jej ostateczny zgon. Ale póki co pozostały ci nam tylko wspomnienia...

Wspominając Wielką Larę Croft...

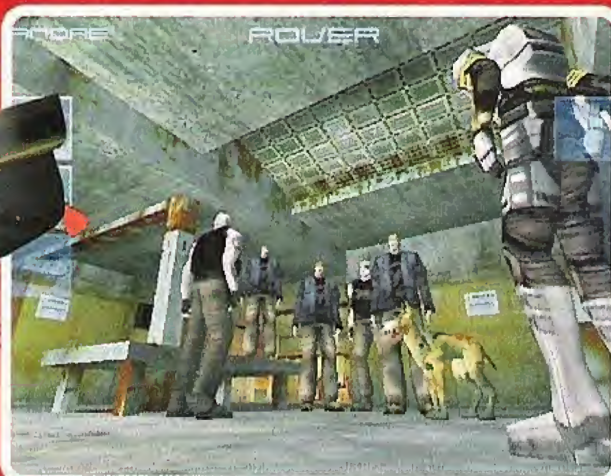


Larze nie były straszne żadne kłopoty, ani niebezpieczeństwa



Nie miała lęku wysokości ani też żadnych zahamowań w kontaktach z mężczyznami

W niezłomnej walce o prawa kobiet niszczyła wszystkie przejawy męskiego szowinizmu





Obowiązkowa pozycja dla każdego miłośnika Lary Croft. Kopalnia informacji na temat TOMB RAIDER



PC | PSX | N64 | DC | A

TOMB RAIDER 5

Kroniki Młodej Lary Croft

Premiera: Listopad 2000

Eidos Interactive / IMG | 1 gracz

Tak naprawdę to smutne pożegnanie Lary Croft...Aż łezka kręci się w oku. Biedna mała Lara, młoda Lara, jeszcze młodsza Lara, Lariątko

Tekst: Dominik de Laurans

Gift



Gift jest bardzo wesoły. Czasami poskacze sobie to tu, to tam, ale w sumie zwykle zastanawia się nad otaczającym go światem, a przede wszystkim nad dalszą drogą do celu



Przygody Gifta rozgrywają się w kilku krainach. Niektóre przypominają baśnie fantasy



Oficjalna strona producenta gry. Tutaj szukaj zapowiedzi i dalszych informacji na temat Gifta i jego przygód

Tekst: Jacek „Jarema" Komuda

Czy Gift: mały, słaby, ale wesoły bohater uniknie niebezpieczeństw? Czy przejdzie przez straszne podziemne lochy i katakumby?

GIFT to imię głównego bohatera, małego, pociesznego stworka, który musi wykonać szereg misji w ośmiu różnych światach, z których każdy jest dla niego zagrożeniem. Trzeba przyznać, że twórcy gry opracowali je bardzo starannie. Każda z krain jest innym światem – niektóre przypominają wnętrza starych zamków czy podziemia, inne to z kolei dziwne, futurystyczne instalacje.

Gift nie jest, jak to już było wspomniane, duży i silny ale rekompensuje to sobie walecznością, a zwłaszcza wielkim poczuciem humoru. W pewnym sensie można stwierdzić, że po prostu zabija śmiechem swoich wrogów. Jest też bohaterem i niestrudzenie podąża przed siebie, omijając pułapki i unikając przeciwników. Największymi jego wrogami są cienie – Czarny i Głęboki, które uczynią wszystko, aby przeszkodzić Giftowi w dotarciu do celu.

W grze zwraca uwagę przede wszystkim doskonale dopracowana postać Gifta, jego ruchy i miny. Maluch doskonale skacze, posługując się... niezwykłą tyczką.

GIFT to kolorowa i zabawna platformówka. W sumie nawiązuje ona nieco do RAYMANA. W założeniu autorów ma zadziwiać przede wszystkim możliwościami poruszania się bohatera. Gift będzie mógł zatem nie tylko skakać i chodzić we wszystkie strony, ale także pływać, fruwać, posługiwać się najróżniejszymi rodzajami broni i sprzętów, a nawet... skakać o tyczce. Mały bohater będzie musiał także rozwiązywać zagadki, układać puzzle, a także manipulować czarnoksięskimi laskami.

Wszystko wskazuje na to, że GIFT będzie wesołą, przyjemną grą, nad którą spędzisz wiele godzin i nie będzie to z pewnością czas zmarnowany. Opisywana gra to powrót do klasycznych „komnatówek", które królowały na tak starych komputerach jak choćby ZX Spectrum. Trudno zresztą, aby było inaczej, skoro twórcami gry GIFT są Philippe Ulrich, który kiedyś stworzył takie hity jak CAPTAIN BLOOD i DUNE, a także Regis Loisel, francuski twórca komiksów, na przykład „W Poszukiwaniu Ptaka Czasu". GIFT stworzony przez takich autorów ma być bardziej parodią gier komputerowych niż poważnym produktem.

Komu można polecić Gift-a? Przede wszystkim tym, którzy mają już dość wyżynanek, przemocy i mrocznego nastroju. A są to przecież rzeczy, z którymi ma na co dzień do czynienia każdy, kto lubi gry komputerowe. Najwyższy czas, by trochę od tego odpocząć.





Oto i skok Gifta. Przyznaj, że z takimi umiejętnościami wygrałby nie tylko mistrzostwa Polski w skoku o tyczce, ale nawet olimpiadę np. Sydney 2000



Wesoły gość z tego bohatera gry. Uwielbia rozrywkę, przygody i oczywiście skoki. Gift nie przestaje także dziwować się światu. Przecież otoczenie jest takie śmieszne...



The Ward

Horror w scenerii kosmosu jest ostatnio w modzie. Niedawno pojawił się MARTIAN GOTHIC, teraz zbliża się – podobny w klimacie – THE WARD. Czyżby kończyły się dobre pomysły?





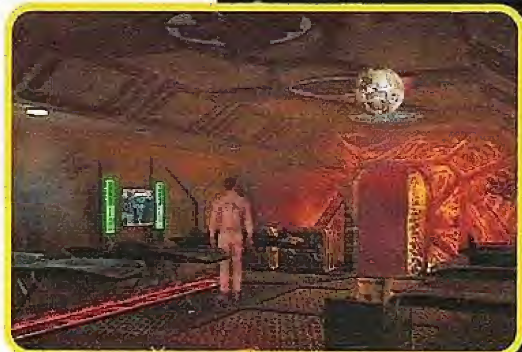
Znowu musisz rozwiązać tajemnicę kosmicznych instalacji. I znowu jesteś samotny jak palec...

THE WARD to gra przygodowa w starym i znanym stylu, czyli „wskaż i kliknij". Jak na grę tego typu przystało, gracz będzie musiał rozwiązać całe mnóstwo zagadek i puzzli w celu jej ukończenia.

Pomysł na fabułę gry, choć wykorzystuje ograne już schematy z filmów, seriali i powieści science-fiction, mimo wszystko jest ciekawy. Na Księżyc wysłana zostaje nowa ekspedycja naukowa – załoga Apollo XIX. Jej celem jest zbadanie i odkrycie przyczyny niespodziewanych wstrząsów tektonicznych, które wystąpiły na naszym satelicie. Jednak kiedy grupa przybywa na miejsce, sprawy przybierają zły obrót. Astronauci badający powierzchnię Srebrnego Globu natykają się na coś dziwnego. Nagle pojawia się niezidentyfikowany statek kosmiczny, który bez ostrzeżenia jednym strzałem niszczy prom Ziemian. Pozostali na powierzchni Księżyca członkowie załogi Apollo XIX wpadają w panikę, czym prędzej wsiadają do lądownika i uciekają. Na księżycu pozostaje tylko jedna osoba, w którą wciela się gracz.

Jak do tej pory, gra prezentuje się dosyć sztampowo, ale to jeszcze nie koniec. Otóż przygoda naszego astronauty, niejakiego Davida Walkera, rozpoczyna się wówczas, gdy budzi on się na... No właśnie gdzie? Wygląda na to, że w podziemnej bazie kosmitów. Obręcz zamknięta na jego szyi i wydający wysokie dźwięki robot, który unosi się w powietrzu, pozwalają jednoznacznie stwierdzić, że Walker jest tu więźniem. Coś jest jednak nie tak... Drzwi, które powinny zamykać tę salę, leżą na ziemi, jakby wyrzucone siłą potężnej eksplozji. Ściany pod wpływem wysokiej temperatury rozpaliły się do czerwoności, a na jednej z więziennych prycz leży ciało szaroskórego kosmity. Co tu się wydarzyło? Co to za miejsce? Takie właśnie pytania będą dręczyć głównego bohatera THE WARD przez długi czas. Z czasem, gdy Walker dowiaduje się więcej, rodzą się kolejne pytania. Dość rzec, bohater przenosi się na pokład kosmicznego statku Obcych, a następnie do jeszcze innej, tajnej bazy kosmitów. Okazuje się, że Księżyc to dopiero początek. Podobna baza ukryta jest także pod powierzchnią Marsa. A jeszcze większe zaskoczenie bohatera wywołuje fakt, że bazę zamieszkują ludzie! Coś tu jest baaaardzo nie tak.

Oczywiście, zanim przyjdzie odpowiedź na wszystkie dręczące pytania, gracz będzie musiał rozwiązać mnóstwo zagadek i logicznych łamigłówek. Jeśli chodzi o grafikę, to THE WARD nie będzie jakąś rewolucją na rynku gier. Nie ma w nim żadnych nowości, są tylko prerenderowane tła i także postacie. Muzyka i klimat przypominają inne gry tego typu, takie jak wspomniany wyżej MARTIAN GOTHIC czy ALIEN: COMICBOOK ADVENTURE. Wszystko wskazuje na to, że THE WARD będzie grą zdecydowanie dla miłośników przygodówek z ich licznymi zagadkami i fanów horroru SF.



Światło i wystrój bazy zupełnie jak w MARTIAN GOTHIC. Ale Obcy z pewnością nie są tacy sami...



Tyle sprzętów i tajemniczych mechanizmów... Aż oczy bolą od tego patrzenia i rozwiązywania zagadek

PC	PSX	N64	DC	A

The Ward
Przygodówka Horror/SF
Premiera: wrzesień 2000 r.
Fragil Bite / Coda | 1 – 3 graczy

Tym razem horror na Księżycu, jednak zamiast szybkiej akcji z bronią w ręku, mnóstwo zagadek i puzzli do ułożenia. A wszystko w tajemniczej bazie

Adres: www.fragilebites.com

Tu znajdują się podstawowe informacje na temat gry. Być może już wkrótce znajdzie się tam zwiastun gry...

Tekst: Maciej „Szary Ptaszcz" Jurewicz

X-COM ALLIANCE

Ufo kontra Ziemia. Kolejne starcie. Tym razem w grze X-COM ALLIANCE, zapowiadanej od dawien dawna i wzbudzającej wiele kontrowersji. Czy w grze FPP można zachować nastrój grozy i tajemniczości z pierwszych UFO? Czy będzie to tylko zwykła strzelanina?



Ten Pan wygląda na bardzo niezadowolonego... Ciekawe, kto nastąpił mu na odcisk?



Ok. Zaraz załatwimy mutków i zielonoskórych. Przygotujcie paralizatory. Doktor Moreau będzie miał dziś wieczorem dużo roboty...





Ta gra przypomina nieco SWAT, trochę UNREAL, a jeśli chodzi o klimat i grafikę, to nawiązuje do starego, dobrego UFO 1 i 2

Zgodnie z zapowiedziami X-COM ALLIANCE będzie strzelaniną pokazaną z perspektywy pierwszej osoby. Będziesz zatem dowodził grupą komandosów szkolonych do walki z Obcymi, a dokładniej prowadził czterech bohaterów. I jak najbardziej będzie to gra w czasie rzeczywistym. Żadnych tur.

Czy to źle? Całość wygląda na doskonale dopracowaną. Gra zachowuje mroczny klimat znany z UFO 1 i 2. Tonące w ciemności korytarze statku Obcych. Cisza, w której echem odbija się każdy twój krok. I to uporczywe, powracające uczucie, że ktoś czy coś cię obserwuje. Coś Obcego...

Fabuła X-COM ALLIANCE przedstawia się następująco. Należący do oddziałów X-COM statek naukowo-rozpoznawczy U.S.S. Patton powraca w kierunku marsjańskiej bazy Obcych. Niestety, dochodzi do wypadku i tajemnicza anomalia przestrzenna przenosi statek i jego załogę o całe lata świetlne od Ziemi w ... nieznane.

Patton wychodzi z nadprzestrzeni w środku kosmicznej bitwy. Załoga statku jest świadkiem śmiertelnego boju pomiędzy Obcymi i rasą Ascidians. Prowadzeni przez wspólną jaźń kosmici chcą podbić planetę Ascidians, tak jak próbowali podbić Ziemię. Nic więc dziwnego, że załoga Pattona, wychodząc z założenia, że wróg naszego wroga jest naszym przyjacielem, decyduje się pomóc nieznajomym w walce z okrutnym najeźdźcą z kosmosu.

X-COM ALLIANCE jest grą typu FPS (ach, te skróty), czyli strategią pokazaną oczami pierwszoplanowej postaci i wykorzystującą engine UNREAL TOURNAMENTA.

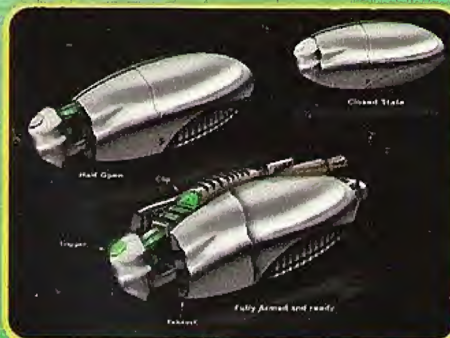
Jak będzie prezentować się rozgrywka w X-COM ALLIANCE? Cóż, co by nie mówić, wygląda na to, że dość ciekawie. W poszczególnych misjach ty prowadzisz dowódcę i wydajesz rozkazy pozostałym trzem członkom szwadronu. Poza tym wiele zależy od strategii, którą wybierzesz. Tak jak w starych, dobrych UFO, decydujesz, których ludzi zabierasz na misje, a których zostawiasz na statku. Członków oddziału musisz uzbroić, wyposażyć w pancerze i dodatkowy ekwipunek. Nie

BRONIE: te ziemskie i te nieziemskie

Pamiętasz jeszcze pierwszą i drugą część UFO? Teraz będziesz mógł używać wszystkich wspaniałych zabaweczek, które służyły twoim ludziom do przeprowadzenia... no powiedzmy czegoś w rodzaju małej dezynfekcji Ziemi. Na poniższym screenie widzisz zwykłą strzelbę, w którą uzbrojeni, byli twoi komandosi na początku gry. Niestety broń tego typu nie wystarcza do pokonania silniejszych Obcych...



Na szczęście w X-Com Alliance możesz przeprowadzać badania naukowe artefaktów Obcych, a potem uzbrajać w nowoczesną broń własnych komandosów





Grafika w ALLIANCE prezentuje się dość tajemniczo. Można powiedzieć, że niezwykle Obco. Zupełnie jak w pierwszej części UFO

zabrakło też odkryć naukowych, produkcji i wdrażania nowych technologii. Biorąc pod uwagę fakt, że Patton jest zdany tylko na siebie, jego załoga musi zdobywać zapasy broni i amunicji wroga. I trzeba o tym pamiętać. Brak łupów oznacza problemy z wyekwipowaniem komandosów na następną misję. A nowa broń jest wytwarzana bardzo powoli. W dodatku wyprodukowanie kolejnych typów oręża nie oznacza wcale, że umiesz się nimi posługiwać. Kiedy już masz wymarzoną wyrzutnię inteligentnych rakiet, trzeba się jeszcze nauczyć nią posługiwać. I w tym celu przygotowano także kilka misji treningowych.

To jeszcze nie wszystko. Gracz, jako dowódca, będzie musiał dbać o zdrowie fizyczne i psychiczne swoich podwładnych. Narażeni na duży stres, wysiłek i walkę w ekstremalnych warunkach żołnierze X-COM szybko mogą postradać zmysły. A posiłki, oczywiście nie przyjdą. Jak łatwo zauważyć, strata jednego żołnierza jest w X-COM ALLIANCE potężnym ciosem dla dowódcy.

Jeśli chodzi o szczegóły, to już w tej chwili wiadomo o kilku rodzajach broni i przeciwnikach, którzy na pewno pojawią się w X-COM ALLIANCE. Na wyposażeniu komandosów znajdą się między innymi: standardowy pistolet i karabin, karabin laserowy, granaty i ładunki wybuchowe. Ponadto pojawią się nowe rodzaje broni. Od czasu ostatniego starcia z Obcymi rozwinęli oni swoją technologię wojenną. Jednym z nowych wynalazków jest, na przykład, pistolet fuzyjny. A jeśli chodzi o samych kosmitów, to wiadomo, że będą wśród nich Sektoidzi, Floaterzy i inni znani ze starszych gier z serii UFO oraz kilka nieznanych, zupełnie nowych gatunków.

X-COM ALLIANCE prezentuje się naprawdę dobrze. Grafika i projekty poziomów, statków, baz i wraków świetnie oddają klimat niezapomnianych misji ze starego cyklu gier UFO 1 i 2. Spotkany twarzą w twarz Sektoid ściskający w ręku wyrzutnię rakiet robi dużo większe wrażenie niż mały ludek pokazany w rzucie izometrycznym. Postacie komandosów X-COM zostały dopracowane w najdrobniejszych szczegółach tak, aby każdy z dwunastu członków załogi miał własną, odmienną od innych osobowość. Stąd więc wszyscy żołnierze posiadają przygotowane dla nich teksty (około 200 linijek komentarzy i dialogów na każdego członka drużyny) oraz indywidualne ruchy i gesty, które odróżniają ich od pozostałych. Jeśli chodzi o inteligencję, zarówno żołnierzy jak i Obcych, to w niczym nie ustępuje ona tej, jaką obdarzone były postacie z HALF-LIFE, SWAT 3 czy SIN. Czy jednak obietnice te zostaną spełnione? Czy rzeczywistość gry nas nie zawiedzie? Zagramy, zobaczymy.



Jak widać, nie tylko Ziemianie uwielbiają gry komputerowe... Ciekawe, czy mają też kosmicznego „CLICKA"?



Komandosi wdzierający się na pokład statku Obcych... Gdzieś już to widziałeś, ale jeszcze nigdy nie byłeś tak blisko pola walki. Uwaga, z lewej dwa Mutony!



Na tej stronie można znaleźć nieco informacji o ALLIANCE. Polecamy też dobrą stronę: www.x-com.com



PC	PSX	N64	DC	A

X-COM Alliance
Zielony FPS
Premiera: 15 Października 2000
Microprose/ CD Projekt | 1 gracz

Tym razem możesz stanąć twarzą w twarz z wrogimi UFOKAMI. Zobaczyć, jak naprawdę wyglądały Mutony i Sektoidzi. Powodzenia na polowaniu...



Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz



Wasze TOP

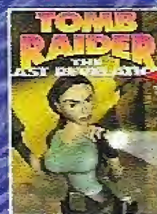
TOMB RAIDER 4



NFS: PORSCHE



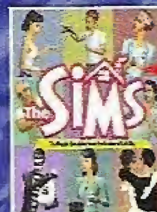
THE SIMS





1. Tomb Raider IV (▲4)
EIDOS / IMG / LEM – PC, PSX, DC
Zwycięski powrót Lary na pierwsze miejsce! TR IV znowu na przedzie!

2. Need for Speed: Porsche (▲8)
ELECTRONIC ARTS / IMG – PC, PSX
Niespodziewanie, z piskiem opon, NFS wystrzelił do przodu i przegonił konkurentów





3. The Sims (▼1)
MAXIS / EA / IMG – PC
Nic nie może trwać wiecznie. Przygody Simów także mogą się w końcu znudzić

4. FIFA 2000 (▲5)
EA SPORTS / IMG – PC, PSX
Od EURO 2000 minęło sporo czasu, ale pomimo tego wciąż lubimy kopać piłkę





5. Quake 3 (▼3)
ID SOFTWARE / LEM – PC, N64
Strzelaniny, akcje i zasadzki znudziły nieco Czytelników. Efekt – Quake spada...

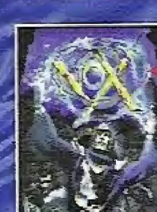
6. Driver (▼2)
GT INTERACTIVE / LEM – PC, PSX
Jesteś policjantem, kierowcą i gangsterem... No, może niekoniecznie w takiej kolejności

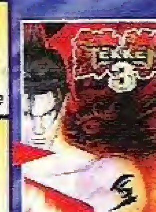




7. Unreal Tournament (▲16)
GT INTERACTIVE / LEM – PC
Niezbyt miłe podchody z bronią w ręku. Prawdziwie gigantyczny skok w górę...

8. Diablo (▼6)
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC, MAC
Diablo... Pierwsza część wielkiego diabelskiego RPG w podziemiach





9. Nox (▲17)
WESTWOOD / IMG – PC
Nox bardzo blisko swego rywala – Diablo. Być może będzie ubiegał się o lepsze miejsce

10. Tekken 3 (10)
NAMCO / SONY – PSX
Wielka bijatyka i jeszcze większa akcja. Tekken obronił swoją pozycję



System TOP 5

PC

1. **Tomb Raider IV** – EIDOS/IM GROUP – Action – 155 zł
2. **NFS: Porsche** – ELECTRONIC ARTS/IMG – Wyścigi – 99 zł
3. **The Sims** – MAXIS/EA/IM GROUP – Symulacja rodziny – 115 zł
4. **FIFA 2000** – EA SPORTS/IM GROUP – Piłka nożna – 99 zł
5. **Quake 3** – ID SOFTWARE/LEM – Action – 189 zł

PLAYSTATION

1. **Tomb Raider IV** – EIDOS/LEM – Action – 199 zł
2. **NFS: Porsche** – ELECTRONIC ARTS/IM GROUP – Wyścigi – 199 zł
3. **FIFA 2000** – EA SPORTS/IM GROUP – Piłka nożna – 199 zł
4. **Driver** – GT INTERACTIVE/LEM – Samochody – 199 zł
5. **Tekken 3** – NAMCO/SONY – Bijatyka – 199 zł

GAME BOY

1. **GTA** – ROCKSTAR – Samochodowa – 149 zł
2. **Ready 2 Rumble** – MIDWAY – Boks – 149 zł
3. **Rayman** – UBI SOFT – Platformówka – 149 zł
4. **Tony Hawks Skateboarding** – ACTIVISION – Jazda na deskorolce – 149 zł
5. **Driver** – INFOGRAMES – Samochodowa – 149 zł

Grupa pościgowa

21. **Settlers 3** – BLUE BYTE / CD PROJEKT – PC
22. **C&C: Tiberian Sun** – WESTWOOD / IMG – PC
23. **Half-Life** – SIERRA / PLAY-IT – PC
24. **Theme Park World** – BULLFROG / IMG – PC
25. **Hokus Pokus Różowa Pantera** – MGM/ CD PROJEKT – PC

P 20

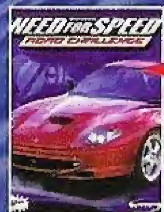
Notowania z ostatnich 2 tygodni





11 Starcraft (11)
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
Najsławniejszy RTS wciąż dzielnie broni pozycji. Miejmy nadzieję, że utrzyma się długo

12 Final Fantasy VIII (19)
SQUARESOFT / IMG – PC, PSX
FF VIII niespodziewanie odżył i wskoczył wyżej. A już był prawie na końcu listy...





13 Need for Speed IV (14)
ELECTRONIC ARTS / IMG – PC, PSX
Ciekawa symulacja wyścigów samochodowych. Wszystko do wygrania i do stracenia

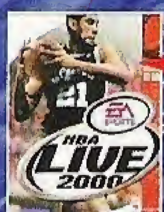
14 UEFA EURO 2000 (N)
ELECTRONIC ARTS / IMG – PC, PSX
Mistrzostwa Europy w piłce nożnej. Wielka stawka i równie wielkie zwycięstwo

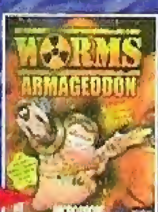




15 Grand Theft Auto 2 (9)
TAKE 2 / PLAY IT – PC, PSX
Teraz gangsterzy mogą mówić po polsku. Szybko się nauczyli naszego języka

16 Grand Theft Auto (7)
TAKE 2 / PLAY IT – PC, PSX
GTA tuż obok młodszego brata. Dobrze, że dwóch gangsterów nie działa razem...





17 NBA Live 2000 (P)
EA SPORTS / IMG – PC, PSX
Symulacja rozgrywek niezwykle popularnej w Stanach Zjednoczonych koszykówki

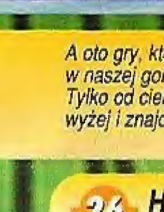
18 Worms Armageddon (P)
TEAM 17 / CD PROJEKT – PC
Robaki po raz kolejny stają do boju. Ludzie, ratunku, gdzie jest mój hełm?





19 Quake 2 (12)
ID SOFTWARE / LEM – PC, N64
Staruszek Quake zanotował kolejny spadek. Cóż, starość nie radość

20 Diablo 2 (15)
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
Długo oczekiwana piekielna Trójca zaraz po starcie dostała zadyszki...





A oto gry, które nie zmieściły się w naszej gorącej dwudziestce. Tylko od ciebie zależy, czy zajdą wyżej i znajdą się wśród hitów

- **26 Heroes Of M&M 3** – 3DO/ IM GROUP – PC
- **27 Commandos** – EIDOS/ IM GROUP – PC
- **28 Croc 2** – EA / IM GROUP – PC, PSX
- **29 Roller Coaster Tycoon** – HASBRO / CD PROJEKT – PC
- **30 Atlantis 2** – CRYO / CD PROJEKT – PC

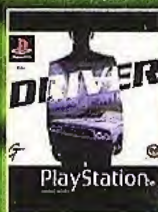




SIEDMIU WSPANIAŁYCH

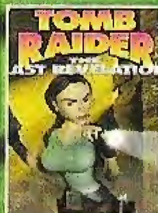


Oto lista wszech czasów. W wielkiej siódemce prezentować będziemy te gry, które od samego początku, we wszystkich notowaniach Top 20, zebrały najwięcej głosów





1 Driver
Szybkie samochody, zatłoczone miasto, gangsterzy i policja...



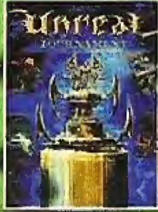
2 FIFA 2000
W Internecie można znaleźć nawet polską ligę do FIFY 2000

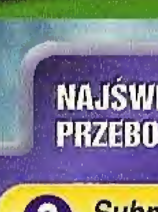
3 Tomb Raider IV
Niestety, po Larze Croft pozostały tylko wspomnienia...



4 Quake 3
Turniejowe szaleństwo... Wielka arena dla mistrzów podchodów

5 Need for Speed: Porsche
Takie drogie samochody, a tyle wypadków i stłuczek...

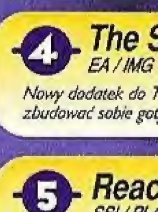




6 The Sims
Teraz można nawet wywołać Dżina z czarodziejskiej lampy

7 Unreal Tournament
Jedna z najsławniejszych na świecie turniejowych gier akcji





NAJŚWIEŻSZE PRZEBOJE





1 Heavy Metal
TAKE 2 / PLAY-IT – PC
Po prostu Heavy Julia w najcięższym wydaniu. Któż jej się teraz oprze?



2 Submarine Titans
PAN INTERACTIVE / CODA – PC
Po kosmicznej katastrofie ludziom pozostało tylko zejść pod wodę i zacząć nowe życie na dnie mórz i oceanów

3 AoE 2: The Conquerors
MICROSOFT – PC
Wciel się w wielkiego zdobywcę i podbij morza, lądy i oceany, a także wszystkich swoich sąsiadów

4 The Sims: Światowe Życie
EA / IMG – PC
Nowy dodatek do THE SIMS! Teraz możesz nie tylko zbudować sobie gotycki zamek, ale także przywołać Dżina

5 Reach For the Stars
SSI / PLAY IT – PC
Gratka dla miłośników prawdziwych strategii kosmicznych. Teraz możesz poczuć się, jak wielki Imperator



Lista w CLICKU! powstaje dzięki wam! Dlatego też czekamy na listy, a w nich na wasze głosy na gry, które powinny się na niej znaleźć. Nasz adres to: „CLICK!", skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA. Wśród głosujących rozlosujemy nagrody

TEST

HEAVY METAL F.A.K.K. 2

Zgrabna dziewczyna jako bohaterka gry komputerowej to jak wiadomo sprawdzony chwyt reklamowy. Jednak Julia, bohaterka gry HEAVY METAL, nie jest bynajmniej kalką Lary, a jej przygody, jak widać, nie polegają na zwiedzaniu grobowców i muzeów

Komiksy, rysunki Simona Bisleya, film animowany, film fabularny i wreszcie gra komputerowa... Ten schemat jest już dość znany. Wkrótce nadejdzie encyklopedia multimedialna, karcianka i gra planszowa HEAVY METAL (to tylko żart, ale kto wie...). Wszystko wskazuje na to, że F.A.K.K. 2 jest grą skazaną na sukces. Ale mówiac uczciwie, pomijając kwestię zgrabnej promocji, znanych nazwisk i ponętnej modelki, gra zasługuje na miano hitu. To naprawdę dobry kawał programu. Fajna fabuła (mająca wiele wspólnego z niesamowitymi wizjami twórców komiksów i filmów HEAVY METAL), świetnie prezentujący się program z QUAKE 3 i przepiękna, kolorowa grafika.



Jedną z głównych ciekawostek w grze jest sama Julia – zgrabna, urocza, zmysłowa i niebezpieczna. Bohaterka HEAVY METAL może nie jest tak wysportowana jak panna Croft, ale też zna kilka sztuczek. Biega, skacze, wspina się, chodzi po linie, może nie robi tak efektownych salt, ale jej popis na aluminiowej rurze zachwyci chyba każdego gracza. Poza tym Julia jest stworzona do walki. Świetnie posługuje się mieczem i energetyczną tarczą. Radzi sobie z pistoletem, kuszą, z bronią palną i ładunkami wybuchowymi. Co ciekawe, twórcy gry postarali się, żeby poszczególne rodzaje broni różniły się nie tylko wyglądem i coraz większą siłą ognia. Taką, na przykład, zwyczajną z pozoru procę można wykorzystać do zwykłego strzelania kamieniami albo miotania granatami. Wyrzucone z niej pociski, kiedy uderzą w przeszkodę, wywołują hałas, który może odciągnąć uwagę przeciwników od bohaterki. Można też kamieniami ogłuszać mniejsze stworzenia po to, aby potem je schwytać.

Walka to jeden z głównych motywów w HEAVY METAL, ale nie jedyny. F.A.K.K. 2 to gra typu akcja-przygoda. Oznacza to, że Julia na swojej drodze spotyka wiele postaci, rozmawia z nimi i zdobywa przydatne informacje. Od jednej osoby można usłyszeć ostrzeżenie, innej trzeba pomóc. Zdecydowanie HEAVY METAL nie polega tylko na gnaniu przed siebie i strzelaniu do każdej spotkanej istoty. W grze jest naprawdę sporo przygód i zdarzeń.

Kolejną miłą rzeczą, jaką odkryjesz po zainstalowaniu gry, jest ciekawie przedstawiony świat. Akcja F.A.K.K. 2 rozgrywa się na planecie o miłej nazwie EDEN. W tym dzikim do niedawna świecie, przed kilkudziesięciu laty powstała ludzka kolonia. Eden jest jednak miejscem dość unikatowym. Wyobraź sobie, że woda tego świata ma cudowne właściwości. Leczy rany i spowalnia skutki starzenia się. Nic dziwnego, że informacja o istnieniu takiej planety została ukryta. Dla bezpieczeństwa mieszkańców Edenu nad całym globem rozciągnięto potężne pole siłowe, które ma chronić przed inwazją. Niestety, nawet najpotężniejsze urządzenia i tarcze energetyczne nie mogą uchronić mieszkańców planety przed mrocznym przeznaczeniem. Los Edenu jest przesądzony. Mieszkańcy zdają sobie z tego sprawę, jednak zbyt późno, dopiero w chwili, gdy na planetę zaczynają spadać dziwne, fosforyzujące meteoryty. Zielone kawałki skały posiadają przedziwną moc,



Julia nie ma litości dla kreatur z kosmosu. Ale śmierć z jej ręki to czysta przyjemność, prawda paskudny stworze?



Grafika i efekty specjalne zapierają dech w piersiach. Program graficzny z QUAKE 3 sprawuje się naprawdę bardzo dobrze

która przeinacza wszystko, czego się dotkie. Zwyczajne zwierzęta w kontakcie ze skałą zamienią się w niebezpieczne drapieżniki. Z dziwnych meteorów wylęgają się paskudne owady – robale, które atakują każdą napotkaną istotę. Ale to dopiero początek koszmaru, który zawładnął Edenem. Jaka jest w tym wszystkim rola Juli, już wiadomo. Ktoś musi walczyć, żeby odpoczywać mógł ktoś.

Do głównych zalet HEAVY METAL F.A.K.K. 2 można zaliczyć świetnie wykorzystany engine, wspaniałą grafikę, oszałamiającą barwami i kształtami przyrodę Obcego świata, uroczą bohaterkę i wiele ciekawych pomysłów fabularnych.

Podstawowym minusem gry jest przede wszystkim jej wielkość i ogrom plansz. Jeśli się uprzesz i masz doświadczenie w grach wymagających zręczności oraz refleksu przy wspinaniu się i wykonywaniu bajeranckich ekwilibrystyk, to HEAVY METAL możesz ukończyć w kikanaście godzin. A szkoda, bo przygody Julii to miły sposób na spędzanie czasu.



Pod tym adresem znajduje się naprawdę duuuuużo informacji na temat Julii. Zostaniesz jej fanem, gdy tu zajrzysz

PC	PSX	N64	DC	A

HEAVY METAL
Przygody Ponętnej Julii

159 zł	Take 2 / Play It	1 gracz

Min: Pentium II 350, 64 MB, Akcelerator 3D
Zal: Pentium III 450

Grafika	Dźwięk	Frajda
5-	5	5-

(+) grafika i osoba głównej bohaterki (ach, te kobiety)

(–) gra mogłaby być zdecydowanie dłuższa

Jeśli lubisz gatunek Action-Adventure i ponętne, bojowe kobiety to musisz zakosztować Julii! Życzymy wielu ciekawych przygód — **5-**

DWA OBLICZA JULII





Trzeba przyznać, że Julia z krwi i kości prezentuje się o niebo lepiej niż jej komputerowa wersja. Na pocieszenie można dodać, że w miarę postępu w grze jej kombinezon zużywa się coraz bardziej. I widać w niej coraz więcej elementów kobiety, a nie sekwencji motion capture





Hm... Dwa pistolety maszynowe? Chyba nikt nie oprze się takiej sile perswazji

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

Reach for

REACH FOR THE STARS można streścić krótko: zawiera w sobie cztery E. Każdy oznacza coś innego. A więc po kolei: Eksploracja, Ekspansja, Eksploatacja i, niestety, Eksterminacja...



W bitwach w przestrzeni kosmicznej mogą uczestniczyć ogromne floty okrętów wojennych i innych statków



Każda z ras występujących w grze ma swój styl. Ciekawe jak wyglądałoby miasteczko Obcych Simów?



Gwiezdna mapa jest niestety dwuwymiarowa. Ale i tak sprawia wrażenie naprawdę ciekawej

Twój cel jest prosty – dojść do jak największej potęgi, zbudować imperium. Na początku rozbudowujesz swą potęgę w macierzystym systemie planetarnym. Do wyboru masz sześć różnych ras. Jeśli np. zagrasz ludźmi, to na początku masz do dyspozycji tylko Ziemię i maleńką kolonię na Marsie. Później, tak jak w powieściach science-fiction, wysyłasz w kosmos zwiadowców, którzy szukają planet nadających się do skolonizowania.

Poszukiwania nowych planet to nie wszystko, czym zajmujesz się w tej grze. Aby zbudować wielkie imperium, musisz stworzyć także solidną flotę kosmiczną, a także wiele instalacji potrzebnych ci do dalszego rozwoju. Jeśli masz już silną flotę kosmiczną – możesz rozpocząć kolonizację wszechświata. Poszukać planet, na których panują na tyle dobre warunki klimatyczne, aby mógł tam zamieszkać człowiek. Jeśli takie znajdziesz, możesz budować na nich kolonie, a także budowle, które w przyszłości pomogą ci obronić twoje posiadłości przed zakusami innych ras. Właśnie w trakcie ekspansji napotkasz z pewnością inne rozumne istoty. Oczywiście możesz z nimi walczyć, nie zawadzi jednak spróbować negocjacji. A nuż zostawią cię w spokoju.

REACH FOR THE STARS to gra zawierająca elementy strategii i ekonomii. A także niezwykle ciekawy klimat wzięty jakby ze starych powieści science-fiction, a trochę z historii wypraw konkwistadorów. Jako człowiek kierujący kolonizacją i podbojem wszechświata czujesz się trochę jak odkrywca lub też zdobywca, który wydziera naturze coraz to nowe gwiazdy i galaktyki.

Aby obronić swoje kosmiczne imperium, będziesz musiał nie tylko wykazać się sprytem i zmysłem dyplomacji, ale także zadbać o rozbudowę kolonii, a także o badania naukowe i tworzenie coraz to nowych technologii, które pozwolą ci na skonstruowanie skuteczniejszych broni. W zależności od postępu technicznego będziesz mógł wybierać pomiędzy różnymi typami statków, konstruować dla nich silniki, energetyczne tarcze i bronie. Tych ostatnich występują w grze trzy typy: są to ofensywne i defensywne pociski oraz broń energetyczna, która dzieli się także na kilka różnych rodzajów, m. in. na broń laserową. Jest ona bardzo niebezpieczna, ale zapewnia wielką przewagę w bitwach. Jeśli już uzbroisz flotę, powinieneś poprowadzić ją do boju, a pod tym względem REACH FOR THE STARS na pewno zaspokoi wszystkich miłośników gwiezdnych starć.

W grze przewidziano nie tylko walki wielkich flot gwiezdnych, ale także ataki na planety i bombardowanie ich powierzchni, a również inwazje mające na celu zdobycie danego układu planetarnego.

Rozgrywka w REACH FOR THE STARS nie przypomina wcale zmagań z typowego RTS.



the Stars

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy PLAY-IT możecie wygrać grę REACH FOR THE STARS! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 14 IX 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jak nazywa się ostatnia planeta Układu Słonecznego?

Przede wszystkim gra zadziwia swoim ogromem. Jeśli grasz w nią przez jakiś czas i rozszerzysz swoje posiadłości, nagle masz pod swoją kontrolą kilka albo nawet kilkanaście układów gwiezdnych. Każdy z nich należy co jakiś czas sprawdzać, aby rozbudować instalacje i wyprodukować statki oraz wojska, które będą go bronić. Mało doświadczony gracz może pogubić się w tym wszystkim. **Ale cóż – jak widać, życie Dziadka, o przepraszam, Imperatora Palpatine z Gwiezdnych Wojen nie było wcale łatwe. Nie należy więc się dziwić, że liczne troski odznaczyły się bruzdami na jego czcigodnej twarzy.** Zastanów się tylko, o ile spraw musiał się zatroszczyć. I ile ty będziesz miał na głowie. Konflikty z gwiezdnymi rasami, bunty na planetach, bezustanna rozbudowa kolonii, wynajdywanie nowych technologii i broni. **Dobrze, że w opisywanej grze nie ma rebeliantów i Rycerzy Jedi. Jest za to kilka wrogich ras, które będą usiłowały przejąć twoje planety i kolonie, zniszczyć broniącą flotę.** Można tylko mieć nadzieję, że po kilku godzinach gry nie będziesz wyglądał tak jak Imperator.

REACH FOR THE STARS wyróżnia się bardzo ładną oprawą graficzną i dźwiękową. Wprawdzie w grze łatwo się pogubić – zwłaszcza wówczas, gdy wysyła się do boju wiele statków. Także sam sposób rozstrzygania starć mógłby być bardziej przejrzysty. Można oczywiście żywić obawy, że **jeśli ktoś nie lubi poważnych gier strategicznych, nie spodoba mu się ten produkt.** Natomiast miłośnicy gier strategicznych, a zwłaszcza MASTERS OF ORION, powinni być zachwyceni. Ta gra naprawdę wciąga, a ci, którzy lubią gwiezdne podróże, handel i eksplorację nowych planet, na pewno nie będą się czuć zawiedzeni.



Ekran gry wygląda jak stanowisko dowodzenia Imperatora



Kilkanaście rodzajów instalacji, statków, nowych technologii... To wszystko decyduje o twojej potędze





Tekst: Jacek „Jarema" Komuda

Age of Empires 2

The Conquerors

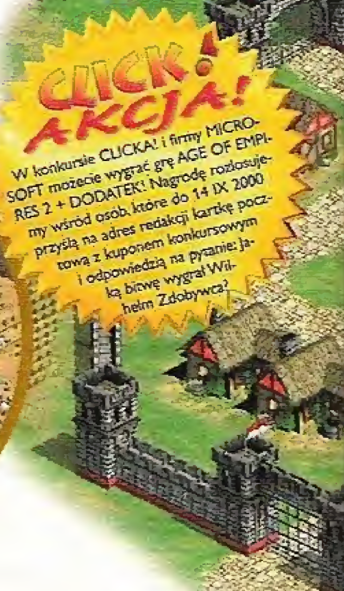
Jeśli masz w sobie niszczycielskie lub imperialne zapędy, lepiej żebyś nie zajmował się polityką, ale zagrał w THE CONQUERORS EXPANSION – dodatek do gry AGE OF EMPIRES 2



W większości kampanii już na początku gry otrzymujesz do swej dyspozycji wygodny zameczek, a także kilka oddziałów wojskowych



Wojna jest okrutna – zawsze stratuje pola biednych kmiotków



THE CONQUERORS EXPANSION to w zasadzie nowa gra oparta na dawnym AGE OF EMPIRES. Ten dodatek zawiera przede wszystkim trzy wielkie, historyczne kampanie. Będziesz mógł zatem wcielić się w Attyllę – okrutnego wodza Hunów, którzy w V wieku najechali na Europę, zostać Montezumą – władcą Azteków z Ameryki Środkowej lub też wcielić się w postać legendarnego hiszpańskiego rycerza – Cyda – walczącego z Saracenami. Gra zawiera także możliwość rozegrania kilku historycznych scenariuszy bitew takich jak wyprawa Wilhelma Zdobywcy na Anglię w 1066 roku, bitwa pod Lepanto w 1573 roku, Agincourt w 1415 roku, Tours w 732 roku, gdzie Karol Młot pobił Saracenów i kilka innych bitew.



Już w pierwszych chwilach gry uwagę zwraca fakt, iż poszczególne misje w THE CONQUERORS nie polegają tylko i wyłącznie na jak najszybszej rozbudowie osiedla. Większość scenariuszy trzyma się historii lub legend znacznie bardziej niż scenariusze zaprezentowane w podstawowej wersji gry. Jeśli zaczynasz grę jako Cyd, w pierwszej misji musisz najpierw wygrać pojedynek, aby pokazać, że jesteś godny poprowadzić królewską armię do boju.

Nowy dodatek to także olbrzymia ilość jednostek, technologii i budowli, które umożliwią ci budowę naprawdę potężnego imperium i rzucą przeciwników na kolana. Przede wszystkim dokonano rozróżnienia pomiędzy ciężkimi i lekkimi łucznikami konnymi, a także pomiędzy ciężkimi i lekkimi oddziałami wielbłądów. W czasie zdobywania zamków można używać bombard, a także oddziałów doskonałej tureckiej piechoty: janczarów. W XV i XVI wieku były to fanatyczne jednostki złożone z dzieci narodów podbitych przez Turków, które od najmłodszych lat wychowywano w przywiązaniu do wiary muzułmańskiej. W misjach rozgrywających się na Dalekim Wschodzie możesz używać samurajów, a jeśli zdecydujesz się zagrać jako Montezuma, możesz formować oddziały Wojowników Jaguarów. Wprowadzono także jednostki konkwistadorów, a nawet huzarów czy też husarzy (hussar). Niestety, nie są to bynajmniej oddziały polskiej



W czasie walk można używać taranów i wież oblężniczych. Twoi żołnierze mogą także stanowić załogę tych machin



Targowisko to bynajmniej nie giełda komputerowa

Gotycki kościół w środku osiedla z VIII wieku....

Centrum miasta – tutaj możesz szkolić chłopów

Koszary – z pewnością istniały w Średniowieczu

Bramy miejskie nie zawsze ustrzegą cię przed wrogiem



Chińszczyzna po amerykańsku, czyli japońska twierdza

husarii z XVII wieku. Twórcy gry oparli się bowiem na jednym z pierwowzorów husarii – na węgierskich husarzach, od których – jak twierdzą niektórzy historycy – wywodzili się polscy skrzydlaci jeźdźcy. Wprowadzono także kilka innych jednostek, np. misjonarzy, których mogą szkolić Hiszpanie.

Nowy dodatek to także kilka ras: Hunów, Koreańczyków, Hiszpanów, Azteków i Majów.

Niestety, nie wszystkie misje trzymają się realiów historycznych. Niektóre znacznie uproszczono. Inne z kolei zawierają elementy, które mogą śmieszyć kogoś, kto ma jakiekolwiek pojęcie o realiach historycznych panujących w Średniowieczu. I tak np. w Tours z VIII wieku stoi typowy gotycki kościół – budowle te wznoszono w późniejszych epokach. Jeśli grasz w kampanię, w której bohaterem jest Cyd, otrzymujesz do swej dyspozycji oddziały XVI-wiecznych konkwistadorów. Takie pomyłki można by mnożyć, jednak nie wpływają one w znacznym stopniu na grę.

Bez wątpienia wszystkie misje prezentowane w dodatku THE CONQUERORS są niezwykle dynamiczne, a rozwój wydarzeń może zaskoczyć tych spośród graczy, którzy przyzwyczaili się do typowych gier RTS, polegających na powolnym rozbudowywaniu swego osiedla i zgnieceniu przeciwnika masą wojska.



Lepanto 1573r. – europejscy kawalerowie dali bardzo bolesną nauczkę Imperium Osmańskiemu...



Wcześniej jednak Turcy podbili resztki Bizancjum i zmienili Konstantynopol na Istambuł – swoją stolicę



Niezwykle ciekawa strona WWW zawierająca bardzo wiele informacji na temat opisywanej gry

PC	PSX	N64	DC	A

Age of Empires 2:The Conquerors
Prawie Historyczna Strategia

tel.	Microsoft	1-8 graczy

Min: Pentium II 300, 64 MB RAM,
Zal: Pentium III 300, 32 MB RAM, Akcelerator 3D

Grafika 5+ | Dźwięk 3+ | Frajda 4+

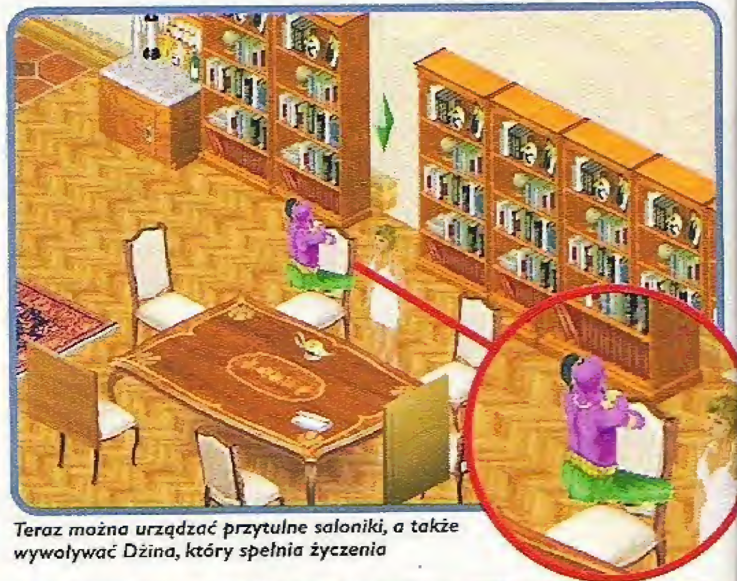
\+ Ciekawe scenariusze kampanii i bitew, dobre projekty graficzne budynków i zameczków

– Duży stopień skomplikowania i wysoki poziom trudności

The Conquerors polecić można przede wszystkim miłośnikom strategii w czasie rzeczywistym, a zwłaszcza miłośnikom podbojów — 4

Tekst: Jacek L. Komuda

The SIMS ŚWIATOWE ŻYCIE



Teraz można urządzać przytulne saloniki, a także wywoływać Dżina, który spełnia życzenia

Dodatek do gry THE SIMS: ŚWIATOWE ŻYCIE otwiera przed graczami wiele nowych możliwości. To na pewno ucieszy wszystkich Simolubów na świecie (a jest ich przecież bardzo dużo). Szczególnie powinni być zadowoleni miłośnicy kupowania i sprzedawania

Jak to zwykle w dodatkach bywa, nie wprowadzono rewolucyjnych zmian. Raczej jeszcze bardziej wygładzono wszystko to, co spodobało się graczom w wersji podstawowej gry. ŚWIATOWE ŻYCIE można określić dwoma słowami: więcej i śmieszniej. Autorzy gry zadbali o naprawdę wiele nowych atrakcji. Jak widać, znają oni powiedzenie, że od przybytku głowa nie boli. Zgodnie z nim zaprezentowali wiele nowych przedmiotów, zawodów i innych udoskonaleń, które urozmaicą grę THE SIMS. Pierwszą nowość zauważysz bardzo szybko. Dotyczy ona miejsca, w którym osiedlisz rodzinę. Teraz masz do wyboru aż pięć plansz (jak rozmach, to rozmach). Nowe tereny to oczywiście nie wszystko. W ŚWIATOWYM ŻYCIU możesz wybrać zupełnie nowe formy architektoniczne i zapewnić swoim pupilom naprawdę godziwe warunki życia. Warto wspomnieć chociażby o domach w kształcie zamków i w stylu kiczowatych galerii sztuki nowoczesnej. Jak światowe życie, to światowe życie...

Elementy architektoniczne doskonale komponują się ze stylizowanymi elementami wyposażenia wnętrz, a także szeregiem nowych przedmiotów. Tym razem postanowiono dodać też do życia Simów więcej humoru i poczucia zagrożenia. W końcu, czym jest życie bez napięcia i skoków wirtualnej adrenaliny... Dlatego też powinieneś zwrócić baczną uwagę na zwykłe na pierwszy rzut oka przedmioty. Należy do nich np. ładna lampa czy szklana kula Madame Blahbotfry. W pierwszej z nich mieszka Dżin, a druga służy do przepowiadania przyszłości. Nie brzmi to może groźnie, ale te magiczne skarby mogą być niebezpieczne... Co się stanie? No cóż, to niespodzianka... A jeżeli jesteś bardzo ciekawy, to popatrz uważnie na obrazki na tej stronie. Z kolei miłośnicy chemii nabyć mogą podręczny zestaw do eksperymentów „Alchemik". Niektórym trzeba doradzić także wykupienie alarmu przeciwpożarowego na wypadek, gdyby w trakcie eksperymentu coś poszło nie tak. Można wreszcie kupić sobie robota, wykona on wszystkie czynności, którymi brzydzą się Simowie (jest się czego brzydzić, pojawiły się nawet stada karaluchów!) – a zatem posprząta, zmyje naczynia, będzie doglądał ogródka domowego.

Poza tym każdy Sim może podjąć nową pracę. W dodatku pojawiły się kolejne kariery: muzyk, obibok, dziennikarz, haker(!) i spec od zjawisk paranormalnych. Twój Sim teraz już na pewno nie będzie się nudził w domu!

ŚWIATOWE ŻYCIE zaskakuje także dobrą jakością polskiego tłumaczenia. Zabawne opisy przedmiotów zostały bardzo ładnie spolszczone. Szkoda tylko, że Simy nie stały się bardziej samodzielne. Z drugiej strony, aż strach pomyśleć, co może się stać, jeśli kiedyś zechcą same decydować o swoim życiu...



Basen i siłownia lepiej wyglądają w nowym, awangardowym otoczeniu

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy IM GROUP możecie wygrać grę ŚWIATOWE ŻYCIE! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 14 IX 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Ile nowych zawodów jest w dodatku Światowe Życie?



Wystrój komnat w domku Simów może być gotycki. Niestety, jeśli wybuchnie pożar, płomienie mogą w jednej krótkiej chwili obrócić wszystko w popiół





CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy CODA możecie wygrać grę SUBMARINE TITANS! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 14 IX 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Kto skonstruował pierwszą łódź podwodną?

SUBMARINE TITANS

Katastrofa nadeszła nagle. W roku 2047 w Ziemię uderzyła wielka kometa, zniszczyła lądy i kontynenty. Nieliczni ludzie, którzy ocaleli z katastrofy, schronili się na dnie oceanów. I jak to bywa w grach RTS, podzielili się na dwie frakcje: White Sharks i Black Octopi. Jakby tego jeszcze było mało, w głębinach pojawiła sią rasa Obcych istot – Silicons

Tak oto w skrócie przedstawia się fabuła najnowszej gry strategicznej SUBMARINE TITANS. Przyznać trzeba, że nie jest ona zbyt rewelacyjna. Ostatnio twórcom strategii czasu rzeczywistego zaczyna brakować pomysłów na fabułę i wygląd świata gry. I zapewne dlatego zamiast dwóch stron konfliktu, tak jak w COMMAND&CONQUER, do dyspozycji gracza oddają trzy rasy, uważając, że zastąpi to kompletny brak pomyślunku i nowych rozwiązań. Na szczęście, pomimo iż SUBMARINE TITANS pod względem pewnych rozwiązań są typowym RTS-em, twórcy zawarli w nich kilka ciekawych pomysłów.

Akcja rozgrywa się na dnie oceanów. To właśnie w głębinach, wśród mroku rozpraszanego światłami reflektorów, możesz konstruować swoje bazy, szkolić jednostki i wysyłać je do walki. Do twojej dyspozycji pozostaje kilka typów budowli. Są to przede wszystkim Ekstraktory powietrza i złota wydobywanego z wody morskiej, a także Ekstraktory Corium. Ekstrakcja kojarzy się przykro z wyrywaniem zębów, w grze oznacza jednak proces uzyskiwania tlenu i kilku innych substancji z wody morskiej, a także z podwodnych złóż. W każdej bazie wybudować można także centrum technologiczne, doki, w których można konstruować różne typy podwodnych łodzi, a także centra handlowe i oczywiście wieżyczki strzegące bezpieczeństwa twej bazy. Co najciekawsze, każda z występujących w grze frakcji posiada inne typy budowli, zgodne z założeniami prowadzonej przez nich ekspansji. White Sharks nastawieni są przede wszystkim na rozwój militarnych technologii, podczas gdy Black Octopi żyją w zgodzie z naturą, a ich maszyny i urządzenia nie zatruwają środowiska. Niewątpliwie najciekawsze struktury posiada Obca rasa Silicons. Nie potrzebuje ona tlenu, a w zamian za to niezbędny jest jej krzem. Rasa ta buduje na dnie morza przedziwne, fantastyczne struktury. Widać jednak, że twórcy gry inspirowali się



Aż żal posyłać torpedy w tak piękne i delikatne konstrukcje. Niestety, instalacje Silicons powinny zostać zniszczone. Wojna nie wybiera...



Bazy wroga możesz nie tylko atakować, ale także przejmować technologie przeciwnika...



Twórcy gry naprawdę byli pod wrażeniem filmu „Otchłań"

bardzo filmem „Otchłań" Jamesa Camerona.

W SUBMARINE TITANS najbardziej zaskakuje przede wszystkim grafika i klimat. Obraz podmorskiego dna jest rewelacyjny, a kolorystyka naprawdę niesamowita. Wokół twoich baz widoczne są skały i żyjątka. Widać bąble wydobywającego się na powierzchnię gazu, morskie algi, pomiędzy pokrytymi porostami głazami uwijają się ryby, meduzy i inni mieszkańcy mórz. Klimat gry jest dość mroczny – przypomina trochę klimat drugiej części UFO, a także filmy, których akcja rozgrywa się pod wodą. W ciemności widać fosforyzujące glony, a reflektory podwodnych pojazdów wydobywają z mroku tajemnicze zarysy i kształty. Niezwykle pięknie przedstawione zostały także wszystkie podwodne bitwy. Okręty strzelają do siebie torpedami, wpadają na pola minowe, rozpadają się w błyskach ognia i chmurach magnezjowego oparu. Wszystkie dźwięki są stłumione, tak jak odgłosy wydobywające się z głębi. Nastrój oddaje także doskonała muzyka. Swoją drogą dobrze byłoby, gdyby wydawca dołączył do gry drugą płytę z muzyką.

Najważniejszą rolę w grze odgrywają oczywiście nowe technologie i ulepszenia, które mogą opracowywać twoi naukowcy w trakcie podmorskich zmagań. W miarę upływu czasu możesz wynaleźć nowe typy torped, rakiet, dział i bomb głębinowych, wyprodukować szybsze i silniejsze łodzie. Istnieje też możliwość przejęcia technologii wroga, a potem wykorzystania ich we własnych centrach technicznych. Nie możesz także zapominać o eksploatacji podwodnych złóż, które umożliwią ci zdobycie pieniędzy, za które wyprodukujesz wiele nowych łodzi i innych przydatnych instalacji. Jeśli będziesz miał tę grę, pamiętaj przed wszystkim o tym, aby w czasie rozbudowy bazy uważnie przypatrywać się morskiemu dnu. Jeśli postawisz jakąś budowlę w niewłaściwym miejscu: np. Techcenter na złożach corium, nie będziesz mógł później zbudować tam Ekstraktora i rozpocząć eksploatacji. A jeśli na mapie będzie tylko jedno złoże tego surowca, możesz mieć duże kłopoty z ukończeniem misji.



Totalne zamieszanie! Kto z kim walczy? Kto kogo zwycięża?

Adres: *www.subtitans.net*



Bardzo ciekawa strona poświęcona tej grze. Dużo informacji, screenów, a także wiele innych ciekawostek



Na morskim dnie widać bardzo wiele różnych szczegółów: ryby, żyjątka, a także małe rekiny z metalu, które chcą zrobić sobie krzywdę...

PC | PSX | N64 | DC | A

Submarine Titans

Podwodna Strategia

99 zł | PAN Interactive / CODA | 1-3 graczy

Min: Pentium 200 MMX, 32 MB RAM
Zal: Pentium II 266, 64 MB RAM, akcelerator 3D

Grafika 5+ | Dźwięk 5- | Frajda

\+ Ciekawy pomysł na grę, doskonały klimat i nastrój panujący w podwodnym świecie

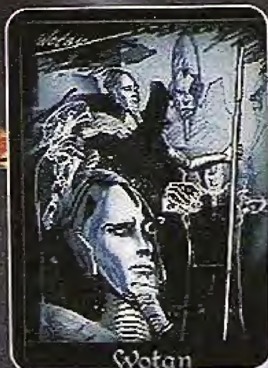
– Przebieg gry wygląda tak samo jak w tysiącach innych strategii czasu rzeczywistego

Ciekawa gra dla wszystkich, którzy lubią podwodny świat, a także gry typu RTS. Pamiętaj: pływaj ostrożnie, nisko i bardzo powoli... **5-**

Tekst: Jacek „Jarema" Komuda

RING

The Legend of The Nibelungen







WERSJA POLSKA

Saga Nibelungów i opera Wagnera przedstawione w formie gry komputerowej. Kto za tym stoi? A któżby inny: Cryo Interactive – spec od ambitnych gier

W grze RING wcielasz się w zwykłego człowieka imieniem Ishu. Jest on jednym z niewielu ludzi, którzy przetrwali katastrofę, jaka zdarzy się na ziemi za 2000 lat. Ishu staje przed obliczem pradawnych germańskich bogów i otrzymuje zadanie: połączyć potężny pierścień Nibelunga w całość. Dlaczego akurat pierścień? Nie wiadomo, ale tak jest oryginalnie. Jak widać, RING to odważny eksperyment: opera Wagnera przeniesiona w kosmos. Jedno można powiedzieć z całą pewnością: RING nie jest ani grą zwyczajną (pospolitą), ani prostą. Podobnie jak AZTEK czy POMPEJE, nie jest też grą, która ma bawić czy sprawiać frajdę. Jest za to grą ambitną, dla inteligentnego, oczytanego i wysmakowanego odbiorcy, grą, która zamiast dawać rozrywkę, zajmuje się „tym, co ważne w człowieku". Niestety, to nie wszystko. Otóż stara germańska saga została przedstawiona w bardzo nowoczesny sposób. Czy to źle? Bynajmniej nie. Sam pomysł na zrobienie futurystycznych Nibelungów jest naprawdę ciekawy. Problem w tym, że francuscy twórcy nie za bardzo wiedzieli, do jakiego gracza skierować grę. Pomysły projektów pojazdów, statków i postaci zachwycają. Jednak główny bohater nie ma wiele wspólnego ze sławnym Zygfrydem. Podobnie jest z pozostałymi postaciami. Te, które były poważne i dumne, tutaj są po prostu śmieszne. Te, które były sprytnymi łotrami, tutaj zachowują się jak nadęte bufony. To, co było wzniosłe i monumentalne, w grze stało się komiksowe. Rozgrywka przypomina inne gry firmy Cryo, czyli historyczne przygodówki spod znaku AZTEKA. A zatem napotkasz w niej niezapomniany system Omni 3D. Został on jednak w RING nieco zmodyfikowany, tak że poruszanie się jest płynne. Oczywiście nie oznacza to, że gracz może chodzić, gdzie mu się podoba. Tego byłoby już za dużo.

RING raczej nie wyrwie cię z kapci. Możesz być także spokojny o swoją szczękę. Efekty komputerowe nie sprawią, że opadnie ci ona na kolana. Grafika jest mocno pikselowata, postacie poruszają się bardzo sztucznie, a projekty budowli i mechanizmów przedstawiają różny poziom. Od ciekawych do zupełnie beznadziejnych. Sama gra... hmmm, wygląda, jak zwykła przygodówka. Puzzle, zagadki, rebusy, łamigłówki itd. Tutaj, podobnie jak i w innych wymienionych w tej recenzji grach, każde zadanie można rozwiązać tylko na JEDEN sposób. Oczywiście prawie każdą zagadkę można spróbować złamać metodą prób i błędów. Po prostu otworzyć listę ekwipunku i sprawdzić działanie każdego przedmiotu – a nóż, któryś z nich zadziała. Pamiętaj, RING to awangardowa (choć nie taka nowa) gra dla ambitnego odbiorcy. Grasz na własną odpowiedzialność. Zostałeś ostrzeżony.



Bardzo piękna strona poświęcona grze THE RING. Niestety, nie ma na niej pierścienia Nibelungów



Z pozoru wszystko wygląda malowniczo i efektownie. Wielcy germańscy herosi walczą na śmierć i życie. Niestety, w samej grze jesteś raczej obserwatorem niż uczestnikiem





Ciężko domyślić się, że są to postacie z opery Wagnera. Bardziej przypominają bohaterów kreskówek Disneya

PC	PSX	N64	DC	PL

The Ring
Postmodernistyczne Przygody Nibelungów

69 zł	CRYO / CD Projekt	1 gracz

Min: Pentium 133, 32 MB RAM
Zal: Pentium II 400, 64 MB RAM

Grafika 3 | Dźwięk 3 | Frajda 2

+ Niektóre projekty graficzne

– Zawiła i niezrozumiała fabuła, nie najlepsza grafika, zmodyfikowany engine Omni 3D

Stara saga przeniesiona w przyszłość i kosmos. Bogowie i roboty. Karły i Obca rasa. A wszystko (teraz) po polsku 3

TEST

X-MEN® MUTANT ACADEMY™



Cyclops ma doprawdy olśniewające spojrzenie. To dlatego musi nosić okulary. Teraz chyba jednak przyszedł właściwy moment na ich zdjęcie


No to mamy problem. Ktoś dostał się w zasięg jednego z ataków specjalnych. No cóż, nie trzeba się było pchać do świata mutantów

Od dawna wiadomo, że najlepiej zarabia się wykorzystując jeden, ale za to bardzo popularny temat. Nic nie stoi przecież na przeszkodzie, żeby do granic możliwości wyczerpać genialny pomysł

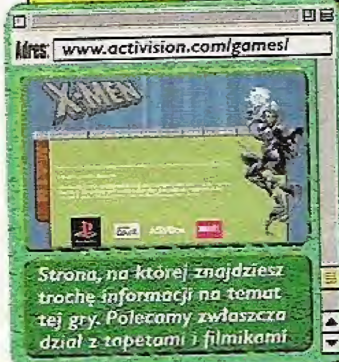
Nie chodzi tutaj już nawet o kubeczki, nocniki i inne urocze gadżety, zdobione logami rozmaitych produktów. Tym razem sprawa jest o wiele poważniejsza. Ktoś wpadł na genialny (jego zdaniem) pomysł, żeby przenieść na wielki ekran temat znany z serii popularnych komiksów o dzielnych mutantach, walczących z innymi dziwakami. Film spodobał się widzom i nie można było wykorzystać okazji, żeby nie wykorzystać tematu z takiego przeboju w grze. Tak powstała Akademia Mutantów, należąca do gatunku gier brutalnie nazywanego mordobiciami.

Czy jest to przebój na miarę klasyki tego gatunku, np. MORTAL KOMBAT? A może to gra nowego wieku, z rewelacyjnymi efektami trójwymiarowymi i innymi wodotryskami? Nic z tego. **Jest to po prostu zwykła bijatyka 2D, z grupką postaci do wyboru, ciosami specjalnymi i innymi atrakcjami tego typu.** Nic rewelacyjnego. Na uznanie zasługuje tylko nowatorski sposób przedstawienia możliwości używania ciosów specjalnych, które obrazują trzy paski na dole ekranu. Jeżeli pasek wypełni się całkowicie – możesz zaprezentować przeciwnikowi efektowny piruet, czy inne zagranie. Każdy z tych mierników reprezentuje bardziej wysublimowane i niebezpieczne ataki. Co więcej, możesz, odpowiednio manewrując pomiędzy paskami zbierać całą energię na jednym z nich, szykując się np. do pojedynczej, ale druzgocącej akcji. **Taki sposób używania ciosów specjalnych wnosi nieco świeżości do gry.**

Na początku przyda ci się trening w samej Akademii, gdzie miło, niełatwo i przyjemnie możesz poznać wszelkie tajniki kopów, siadów, drapania pazurami czy wnikania w umysł innych mutantów. Czyli nauczysz się wszystkiego, co może przydać się w życiu. Ta część na pewno pomoże ci w zrobieniu kariery w świecie mutantów (a przy okazji w X-MEN MUTANT ACADEMY).

Jak widać, gra nie wzbudziłaby tyle emocji, gdyby nie jedno ale... Jeżeli jesteś fanem komiksów o ludziach mutantach, to wiesz, o co chodzi. **A mianowicie o 10 postaci z tego komiksu (a przy okazji niektórzy pochodzą też z filmu). Już same nazwiska/pseudonimy wojowników mówią same za siebie. W grze występuje bowiem Cyclops, Wolverine, Gambit, Storm, Beast, Phoenix, Toad, Sabretooth, Mystique i sam Magneto.** A wszyscy mają swoje specjalne superzdolności, znane z komiksu, występują we właściwym sobie otoczeniu i nawet odpowiednio pokrzykują, wypowiadając właściwe sobie poglądy na temat życia i przeciwników. Zupełnie jak żywi! Dla każdego fana komiksów Marvela to prawdziwy raj na ziemi! Nic więc dziwnego, że w USA ta gra robi od czasu swojego wydania (lipiec) naprawdę dużą furorę. A u nas? Premiera filmu ma się odbyć 13 października. Do tego czasu gra może nie znaleźć wielu fanów...





Strona, na której znajdziesz trochę informacji na temat tej gry. Polecamy zwłaszcza dział z tapetami i filmikami



Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina

Karta sieciowa w kawałkach...

Mówiąc o sieciach komputerowych, zazwyczaj masz na myśli kilometry przewodów oraz inne skomplikowane urządzenia. Nie zapomnij o jeszcze jednym – karcie sieciowej!

Boot-Rom

● Niektóre karty mają miejsce na umieszczenie specjalnego układu pozwalającego wystartować system z Sieci (PC nie musi mieć nawet dysku z systemem)

Układ sterujący

● Jak każde urządzenie, karta też posiada chip sterujący jej pracą. Najbardziej znanymi producentami tych kości są firmy Intel oraz 3com. Jeśli kupisz kartę z mało znanym układem i zgubisz sterowniki, możesz mieć spory kłopot...

Złącze UTP

● Z wyglądu przypomina nowoczesne gniazdko telefoniczne (tzw. amerykańskie), jednak jest trochę szersze. Służy do łączenia komputerów przy wykorzystaniu przewodu – skrętki

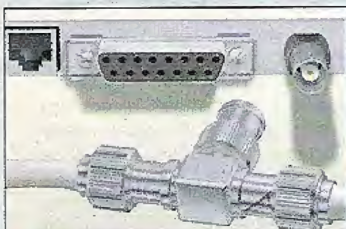
Złącze PCI (ISA)

● Większość nowych kart korzysta ze złącza PCI, jednak możesz jeszcze kupić karty pracujące z magistralą ISA. Pamiętaj jednak, że taki sprzęt potrafi znacznie spowolnić pracę twojego PC, warto więc wybrać PCI (zwłaszcza, że ceny obydwu typów są prawie takie same)

Złącze BNC

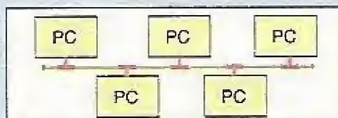
● Ten typ gniazda okres największej popularności ma już za sobą, współczesne karty korzystają częściej z kabla typu skrętka i złącz UTP. Cały czas jednak można kupić urządzenia korzystające z tego połączenia. Ponadto koszt budowy sieci BNC jest mniejszy niż w wypadku UTP

Sztuczki i kruczki



● Najłatwiej podłączyć komputery posiadające karty UTP. Po prostu łączysz je przewodem i tyle. Przy większej liczbie PC musisz jeszcze mieć specjalny rozdzielacz sygnału (tzw. koncentrator lub hub).

● Budując Sieć opartą na okablowaniu typu skrętka i gniazda BNC, pamiętaj, że na końcach Sieci muszą znajdować się tzw. terminatory, a sama Sieć przypomina popularny łańcuszek szczęścia (patrz rysunek poniżej).

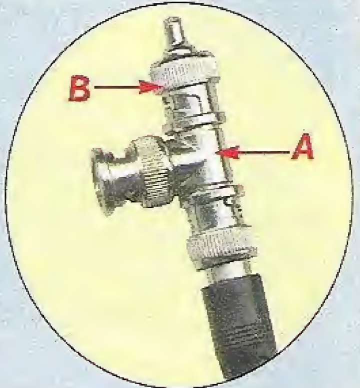


● Do montażu wtyczek UTP musisz mieć specjalne narzędzie (przypominające obcęgi). Bez tego nie zrobisz nic. Niektóre sklepy sprzedające kable oferują od razu założenie potrzebnych końcówek.

● W Sieciach ważną rolę pełnią rozdzielacze sygnału. Jeśli korzystasz ze skrętki, musisz kupić specjalny hub, przy kablu BNC wystarczy tani (kilka złotych) trójnik.

● Rozgałęziacz (tzw. T-złączka lub trójnik – na rys. ozn. A) umożliwia podłączenie komputera do głównej magistrali Sieci.

● Terminator (na rys. ozn. B) „zamyka" magistralę Sieci. Bez niego prawie na pewno nie uzyskasz połączenia.



Tekst: R.J. „Yackool", Ilustracje: H.Kołodziejczyk

Akcesoria sieciowe



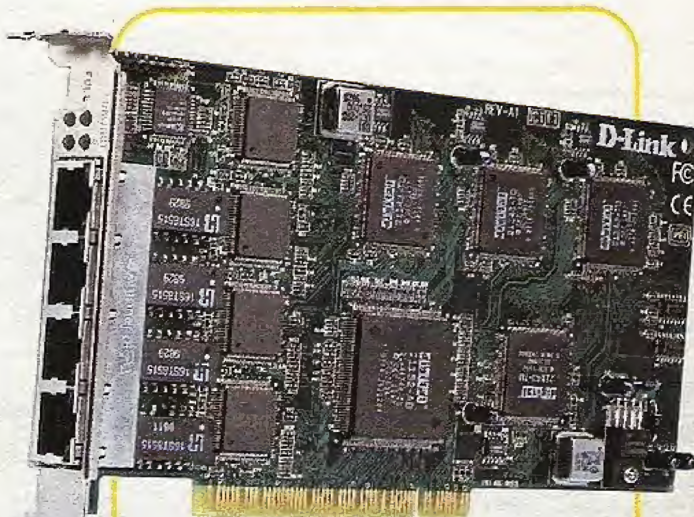


Stare hasło reklamowe jednego z potentatów komputerowych mówiło, że dopiero Sieć to komputer. Nie jest ono do końca prawdziwe, ale jedno jest pewne: Sieć pozwala spojrzeć na komputer z zupełnie innej strony

Wymiana danych pomiędzy komputerami przy pomocy stacji dysków jest prawdziwą mordęgą, wolny czas odczytu i niewielka pojemność mogą zniechęcić każdego. Można wprawdzie zainstalować specjalne stacje dysków wymiennych takie jak ZIP czy LS-120, ale są one jednak dosyć drogie. Ponadto, aby uniknąć przekładania napędu, musiałbyś nabyć dwa egzemplarze. Najprostszą i najszybszą metodą wymiany danych jest więc Sieć. Spotyka się ją zazwyczaj w szkołach lub przedsiębiorstwach posiadających większą liczbę komputerów. Coraz popularniejsze stają się także Sieci osiedlowe (patrz artykuł na stronie 46), których głównym celem jest zapewnienie dostępu do Internetu. Dla szarego użytkownika komputerów mniej istotne są takie funkcje Sieci jak udostępnianie drukarek czy innych urządzeń. Sieć umożliwia bowiem granie w ulubione gry w kilka osób naraz! Dlatego coraz więcej użytkowników komputerów kupuje karty sieciowe, HUB-a i znosi swoje komputery w jedno miejsce (jeśli założenie Sieci jest niemożliwe), urządzając kilkunastoosobowe sesje trwające nawet kilkadziesiąt godzin.

MINUSY...

Sieć ma także swoje wady. To, co jako pierwsze rzuca się w oczy, to zwiększenie czasu, jaki Windows potrzebuje do załadowania systemu operacyjnego. Wiąże się to po prostu z tym, że system musi załadować znacznie większą liczbę sterowników, między innymi potrzebnych do obsługi karty sieciowej i połączenia. Zazwyczaj przy korzystaniu z większej Sieci przy każdym uruchamianiu komputera czekają cię dodatkowe procedury logowania umożliwiające identyfikację użytkownika, a co za tym idzie, także przypisanie mu stosownych uprawnień. Pamiętaj, że udostępnianie swoich zasobów innym użytkownikom znacznie zwiększa ryzyko ich zniszczenia lub uszkodzenia. Po prostu ktoś, przeglądając twoje dane, może niechcący przenieść je na swój komputer, a potem skasować, nie zdając sobie sprawy, że posługuje się ich jedyną kopią. Udostępnianie poprzez Sieć urządzeń takich jak modem lub drukarka wiąże się z tym, że przestaniesz być jedynym użytkownikiem. Musisz wtedy czekać, aż wydrukuje się czyjaś praca, także połączenie modemowe przy kilku użytkownikach jest potwornie powolne.



Specjalnie z myślą o komputerach pracujących jako serwer wymyślono karty z kilkoma, np. czterema, gniazdami sieciowymi. Takie rozwiązanie sprawdza się świetnie np. w małych, domowych Sieciach

Karta sieciowa jest stosunkowo niedrogim dodatkiem do PC. Najtańsze modele kosztują około 60 zł (oczywiście za sprzęt firmowy najlepszej klasy zapłacisz znacznie więcej...)



SIEĆ BEZ SIECI?

Starsi użytkownicy PC zapewne pamiętają coś, co się nazywało bezpośrednim połączeniem kablowym. Aby wymieniać dane pomiędzy dwoma komputerami nie musisz kupować i instalować kart sieciowych. Wystarczy zastosować zwyczajny kabel szeregowy dostępny w każdym sklepie i kosztujący dosłownie kilka złotych. Połączenie takie nie będzie rewelacyjnie szybkie (8-10 kB/s), ale umożliwi ci wykorzystywanie podstawowych funkcji Sieci, takich jak udostępnianie drukarek czy przenoszenie plików. Po podłączeniu kabla (oczywiście przy wyłączonych komputerach) czas przystąpić do części programowej. Instalacja połączenia kablowego nie wymaga zakupu żadnego dodatkowego oprogramowania. Wszystkie potrzebne narzędzia znajdują się na płycie CD-ROM z Windows 9x. Nie są one jednak standardowo zainstalowane i aby z nich korzystać, musisz je doinstalować samodzielnie. Najprościej jest to zrobić poprzez zakładkę Instalator systemu Windows znajdującą się w Dodaj/Usuń programy z Panelu Sterowania. Po wybraniu zakładki znajdujesz grupę Komunika-

INFO

Praktyczne rady...

● Zarówno karty sieciowe, jak i koncentratory (oraz pozostałe akcesoria) występują w dwóch odmianach: wolniejsze przesyłają dane z prędkością 10 Mbit/s, szybsze – 100 Mbps. Do zastosowań domowych wystarczy ci 10 Mbit/s, a przy okazji zaoszczędzisz pieniądze.

● Jeśli z Sieci ma korzystać niewiele (np. 3-4) osób, rozważ zakup karty z kilkoma wyjściami zamiast koncentratora (może okazać się to tańsze).

● Pamiętaj, że kable przeprowadzone pomiędzy dwoma budynkami (gdy twój sąsiad mieszka w innym bloku) są bardzo narażone na uszkodzenie, a uderzenie pioruna w kabel po prostu zniszczy sprzęt!



Użytkownicy komputerów przenośnych też mogą korzystać z Sieci. Niestety, będzie to ich więcej kosztowało, gdyż potrzebne do tego urządzenia są droższe

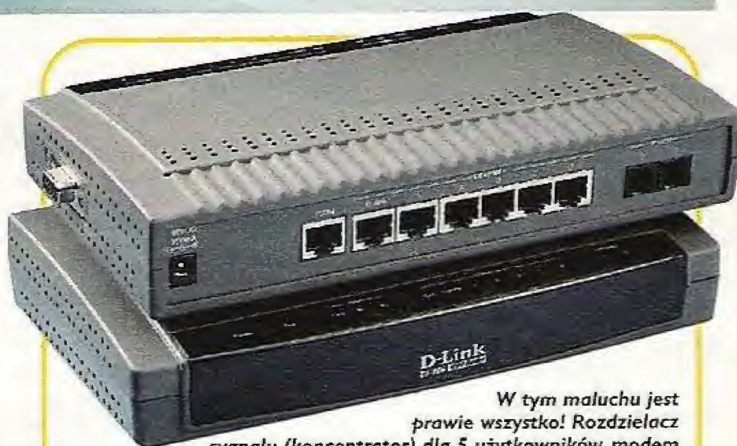
cja i po przyciśnięciu przycisku Szczegóły, zaznaczasz opcję Bezpośrednie połączenie kablowe. Następnie klikasz na ikonie Sieć w Panelu Sterowania i dodajesz odpowiedni protokół sieciowy, w tym przypadku NetBEUI. Po restarcie komputera dodajesz poprzez Panel Sterowania/Sieć usługę Udostępnianie plików i drukarek w sieciach Microsoft Networks. Niestety, wszystkie czynności należy wykonać dwa razy, na obydwu łączonych komputerach. Kolejnym krokiem jest Ustalenie, z jakich zasobów może korzystać komputer – gość. Wykonuje się to po otworzeniu okna Mój komputer – klikasz prawym przyciskiem myszy na wybranym obiekcie i z menu kontekstowego wybierasz udostępnianie. Do połączenia konieczne jest uruchomienie na obydwu komputerach programu Bezpośrednie połączenie kablowe (znajduje się on w Menu Start w grupie Komunikacja). Po ustaleniu rodzaju kabla i określeniu zabezpieczenia dostępu przy pomocy hasła możesz przystąpić do wymiany danych.

STARUSZKA SIEĆ...

Powszechna obecnie Sieć Ethernet została zbudowana na podstawie akademickiej sieci ALOHA, stworzonej na potrzeby Uniwersytetu Hawajskiego. Pierwsza sieć tego typu pracowała z prędkością 2,94 Mbit/s (obecne Sieci pracują z prędkościami 10 lub w nowszym standardzie 100 Mbit/s) i łączyła ok. 100 komputerów rozrzuconych w promieniu jednego kilometra. Wyniki pracy Sieci akademickiej były tak zachęcające, że najwięksi potentaci komputerowi, tacy jak Intel, Xerox i DAC, rozpoczęli pracę nad jej udoskonaloną wersją oferującą prędkość 10 Mbit/s. Ostateczne założenia nowego standardu zostały opublikowane w 1985 roku. Na nowszy standard Fast Ethernet, oferujący prędkość 100 Mbit/s, trzeba było czekać aż dziesięć lat do roku 1995. Założenia najnowszej Gigabitowej Sieci (oferującej prędkość 1000 Mbit/s), opublikowane zostały stosunkowo niedawno – w 1998 roku. Nadal trwają jednak prace nad udostępnieniem jej większej grupie użytkowników.

JAK SZYBKO TO DZIAŁA

Największą zaletą posiadania Sieci jest możliwość szybkiego i bardzo prostego przesyłania danych pomiędzy wieloma komputerami. Podobnie jak w wielu innych dziedzinach na rynku funkcjonuje kilka, znacznie różniących się pod względem prędkości, rozwiązań. Obecnie można spotkać się z dwoma prędkościami kart sieciowych: starszą – 10 Mbit/s i nowocześniejszą – 100 Mbit/s (megabitów na sekundę). Wartość ta określa teoretyczną szybkość przepływu danych poprzez Sieć. Bajt informacji składa się z 8 bitów, możesz wiec w prosty sposób obliczyć, jak długo przesyłany będzie twój pakiet informacji. Załóżmy, że chcesz przesłać plik o wielkość 4 MB przy wykorzystaniu karty 10 Mbit/s. Prędkość transmisji 10 Mbit/s dzielisz przez osiem, co daje ci 1,25 Mb/s. A więc teoretycznie czas przesłania twojego pliku wyniósłby 5 sekund. W praktyce sytuacja wygląda troszeczkę inaczej. Komputer pobiera i zapisuje pliki na twardym dysku bądź napędzie dyskietek. Dlatego też do czasu przesyłania należy doliczyć także czas odczytu i zapisu danych. Na prędkość działania Sieci ogromny wpływ mają także jej inni użytkownicy, im ich więcej, tym mniejsza prędkość przesyłu danych. Realna prędkość zależna będzie więc od najsłabszego ogniwa Sieci. Współcześnie zaistniała potrzeba szybkiej wymiany ogromnej ilości danych i ich przesyłania w czasie rzeczywistym. Aby sprostać tym wyzwaniom, stworzono sieć gigabitową, pracującą z prędkością 1000 Mb/s. Zastosowanie jej pozwoli na płynne przesyłanie obrazu z wideokonferencji do wielu użytkowników bez potrzeby ograniczania rozdzielczości lub innych operacji zmniejszających jakość.



W tym maluchu jest prawie wszystko! Rozdzielacz sygnału (koncentrator) dla 5 użytkowników, modem ISDN do podłączenia do Internetu...

Teraz coś naprawdę dużego. Taki koncentrator potrafi obsłużyć 16 użytkowników i pracuje z szybkościami 10 oraz 100 Mbit/s. Jeśli twoje potrzeby wzrosną, możesz też dokupić drugie urządzenie i połączyć je ze sobą. I tak dalej, tak dalej...



Tekst: Krzysztof Adamczyk, Zdjęcia: materiały producenta

Web TV

Jeśli twój stary telewizor wydaje ci się potwornym przeżytkiem, a czytanie nudnych, szarych i niesamowicie powolnych stron telegazety doprowadza cię do szału, pomyśl o jego zmianie lub... podłącz go do Sieci!

Do tej pory, aby móc korzystać z Sieci, przeglądać strony WWW, wysłać lub odebrać e-mail, konieczne było posiadanie komputera. Był on jedynym i niezastąpionym urządzeniem pozwalającym w pełni skorzystać z zasobów supersieci. Dla osób potrzebujących jedynie dostępu do Internetu zakup drogiego komputera był po prostu nieopłacalny. Dlatego skonstruowano specjalne komputery posiadające wyłącznie funkcje sieciowe. Nadal wymagały one jednak monitora, a po doliczeniu jego kosztów cena całego zestawu przestawała być konkurencyjna względem „normalnego" komputera. Idea Web TV pojawiła się zupełnie z drugiej strony, od użytkowników telewizorów chcących w prosty, niewymagający znajomości obsługi komputera, sposób korzystać z Internetu. Podstawowe funkcje telewizorów już dawno przestały wystarczać bardziej wymagającym użytkownikom, natomiast korzystanie z telegazety nawet na nowoczesnych odbiornikach jest potwornie niewygodne. Telewizor można jednak wykorzystać w zupełnie innym celu. Po przyłączeniu specjalnej przystawki staje się on urządzeniem umożliwiającym połączenie z Internetem. Web TV, zwana inaczej Internet TV lub Set-Top Box, ma postać niewielkiej, czarnej skrzyneczki stawianej w okolicy telewizora. Z wyglądu do złudzenia przypomina tuner telewizji satelitarnej. Także sposób połączenia z telewizorem jest analogiczny, wykorzystuje się do tego celu złącze wizyjne bądź SVHS. Inny natomiast jest kabel wejściowy, zamiast kabla antenowego prowadzącego do znajdującego się na zewnątrz talerza anteny satelitarnej, łączysz urządzenie z gniazdem telefonicznym (lub sieci kablowej – zależnie od tego, w jaki modem urządzenie jest wyposażone). Tutaj pojawia się pierwsza wada Web TV, korzystanie z niej w większości przypadków blokuje telefon, podobnie jak łączenie się z Siecią poprzez komputer wyposażony w modem.



Co piszczy w środku

Wewnątrz Web TV znajduje się prawie kompletny komputer, pozbawiony jednak prawie wszystkich funkcji niezwiązanych z Internetem. Na jednej płycie umieszczone są praktycznie wszystkie najważniejsze elementy, takie jak procesor, pamięć czy karta graficzna. Większość modeli znajdujących się na rynku działa w oparciu o procesory firmy Motorola. Standardowo Internet TV wyposaża się w modem umożliwiający komunikację ze światem poprzez łącze telefoniczne, niektóre modele posiadają dodatkowo jako opcję lub w standardzie także wbudowaną kartę sieciową. Umożliwia to połączenie z Internetem poprzez komputerową sieć lokalną (np. osiedlową lub blokową) lub sieć telewizji kablowej, której operator świadczy usługi internetowe. Zazwyczaj standardowy Web TV nie posiada klawiatury, a całość sterowania odbywa się poprzez pilota na podczerwień. O ile metoda ta sprawdza się przy przeglądaniu stron WWW, to próba wpisywania jakichkolwiek tekstów (e-maili, a nawet dłuższych adresów...) wypada tragicznie. Po prostu na ekranie pokazuje się klawiatura, a ty – przesuwając wskaźnik – wybierasz pojedynczą literkę. W ten sposób napisanie nawet najkrótszej wiadomości zajmuje wieki. Dlatego też najlepiej jest od razu zaopatrzyć się w opcjonalną klawiaturę. Niestety, zakup oryginalnej klawiatury bezprzewodowej, zapewniającej wygodną pracę nawet z dużej odległości, wiąże się ze sporym wydatkiem – ponad 300 zł. Jednak nie jest to jedyna alternatywa dla lubiących stukać w klawisze. Większość dostępnych urządzeń posiada złącze PS 2 umożliwiające podłączenie praktycznie każdej nowej klawiatury od peceta. Wada takiego rozwiązania to kabel ograniczający twoje ruchy i trzymający w bliskiej odległości od telewizo-



Przeglądanie stron na 36-calowym telewizorze plazmowym to już lekka przesada, ale „zwykły", 25-calowy TV to coś w sam raz...



Pośród gniazdek z tyłu znajdują się, między innymi, złącze telefonu, wyjścia tv oraz gniazdo zasilania



Podłączenie do telewizora nie sprawia żadnych kłopotów, możesz użyć np. wtyków Cinch

Internet w telewizorze



Oprogramowanie urządzenia pozwala obsłużyć kilka różnych kont poczty e-mail



Sam proces konfiguracji nie różni się zbytnio od tego znanego z komputerów PC

INFO

WebTV w Polsce

Co ciekawe, nasz rodzimy przemysł elektroniczny także produkuje sprzęt do WebTV. Odpowiednią przystawkę oferuje firma Fideltronik. Jednak to wszystko, na co można liczyć...

Pomimo szumnych zapowiedzi wygłaszanych np. przez właścicieli sieci tv kablowej, oferujące dostęp do Internetu, urządzenia WebTV wcale nie są tak dostępne i popularne, jakimi miały się stać.

Być może przyczyną jest słaby rozwój samych Sieci oraz absurdalnie wysokie ceny połączeń telefonicznych – kogo stać na płacenie sporych rachunków za telefon, może też kupić sobie komputer.

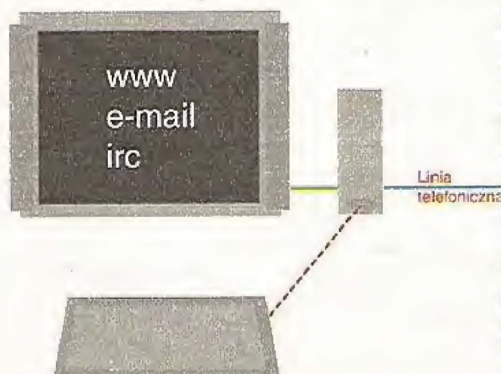
ra, co raczej nie jest najzdrowsze dla twoich oczu.

Zaletą korzystania z Sieci na zwyczajnym komputerze jest możliwość wszechstronnego przetwarzania informacji. Każdy fragment strony WWW czy listu e-mail możesz przegrać na dyskietkę, wydrukować czy zamienić na postać pliku tekstowego. W przypadku Web TV sytuacja trochę się komplikuje. Standardowym nośnikiem danych są w nich specjalne karty pamięci Smart Card, na których można zapisywać dane. Mają one jednak stosunkowo małą pojemność i są obecnie jeszcze mało popularne. Dlatego wymiana danych z kolegą posiadającym PC możliwa jest jedynie poprzez pocztę elektroniczną. Niektóre modele Internet TV (między innymi firmy Philips) posiadają wewnętrzny twardy dysk umożliwiający przechowywanie off-line'owych stron WWW czy otrzymanej poczty internetowej. Praca z takim urządzeniem jest o wiele wygodniejsza, szybsza i przede wszystkim tańsza. Aby drugi raz przeczytać list, który otrzymałeś wczoraj, nie trzeba bowiem po raz kolejny łączyć się z Siecią i ściągać go z serwera pocztowego, wystarczy jedynie odtworzyć go z dysku. Większość urządzeń Web TV posiada zewnętrzny port drukarki, do którego można podłączyć normalną drukarkę w identyczny sposób jak do PC. Przed jej zakupem należy upewnić się jedynie, czy dany model będzie współpracował z twoim urządzeniem. Stosownych informacji należy szukać w dokumentacji bądź na stronach internetowych producentów.

Bankomat w domu

W przyszłości dla urządzeń Web TV planuje się jeszcze jedno, bardzo ciekawe zastosowanie – będą służyć jako domowe centrum usług bankowych, trochę przypominające współczesne bankomaty. Umożliwią to czytniki kart Smart Card. Karty takie przechowują informacje w specjalnym układzie scalonym (chipie), którego pojemność jest znacznie większa niż pojemność paska magnetycznego stosowanego w klasycznych kartach płatniczych. Obecnie płatność kartą poprzez Internet odbywa się na zasadzie identyfikacji klienta poprzez numer karty kredytowej, stwarza to wiele zagrożeń włącznie z przechwyceniem numeru i dokonywaniem zakupów na czyjś koszt. Zastosowanie czytnika Smart Card i karty chipowej zupełnie zmieni tę sytuację. Aby dokonać płatności, wystarczy bowiem umieścić kartę w urządzeniu Web TV, a wszystkie potrzebne informacje automatycznie popłyną do sklepu, w którym robisz zakupy. Karty chipowe można wykorzystywać także jako elektroniczne portmonetki, „przelewając" na nie określone sumy pieniędzy. Zwiększa to bezpieczeństwo, w przypadku kradzieży tracisz wyłącznie określoną sumę, nie ryzykując utraty wszystkich funduszy zgromadzonych na koncie. Po wydaniu całej sumy, kartę można ponownie naładować np. w bankomacie lub w domu, wykorzystując Web TV do połączenia ze stroną twojego banku.

WebTV – za i przeciw



Dzięki urządzeniu WebTV możliwe jest korzystanie z dobrodziejstw Sieci bez konieczności posiadania komputera

Minusem takiego rozwiązania jest niestety niepełna zgodność ze wszystkimi standardami html – część stron może się po prostu nie dać otworzyć



Działający zestaw w całej okazałości: klawiatura pozwala prowadzić korespondencję, a pilot... podglądać, co aktualnie pokazują w telewizji

Tekst: Krzysztof Adamczyk, Zdjęcia: materiały producenta

SIECI OSIEDLOWE

czy to się opłaca?



Lubisz grać ze znajomymi w gry sieciowe, szperać po Internecie lub rozmawiać godzinami na IRC-u, a twoje rachunki za telefon urosły do rozmiarów Titanica? Pora zainteresować się stworzeniem sieci osiedlowej

Jednym z popularniejszych sposobów uzyskania dostępu do Internetu staje się budowa osiedlowych (blokowych) sieci komputerowych. Tego typu rozwiązanie zapewnia szybki i ciągły dostęp do Sieci, bowiem korzystasz z łącza stałego. W większości wypadków dostęp jest też tańszy niż przy połączeniu za pomocą modemu, ponieważ koszty opłat rozkładają się na wszystkich użytkowników. Jednak stworzenie własnej Sieci wymaga sporo wiedzy, cierpliwości oraz chęci.

Stworzenie Sieci jest sporym wyczynem, nic więc dziwnego, że jej pomysłodawcy lubią chwalić się tym na swoich stronach

Chyba najbardziej znanymi stronami skupiającymi użytkowników Sieci osiedlowych jest TRZEPAK (www.trzepak.pl)

Od pomysłu...

Na początku potrzebna jest grupa chętnych, która zajmie się organizacją przedsięwzięcia. Powinni to być np. znajomi z jednego bloku, ewentualnie z kilku sąsiednich budynków – właśnie na takim, dosyć ograniczonym obszarze może funkcjonować sieć osiedlowa. Jeśli uda ci się zebrać 3-5 „młodych gniewnych" – jesteś na dobrej drodze. Teraz możesz spróbować znaleźć kolejnych zainteresowanych wśród swoich sąsiadów. Zanim jednak zaczniesz rozlepiać ogłoszenia oraz rozrzucać ulotki na klatkach schodowych, koniecznie dostań zgodę właściciela budynku (czyli najczęściej spółdzielni mieszkaniowej). W tym celu najlepiej poprosić kogoś z dorosłych, aby wybrał się do dyrektora technicznego albo prezesa spółdzielni. Tylko nie przesadzaj! Argumenty dotyczące setek graczy na pewno nie poskutkują, lepiej powiedzieć, że jest to mała, lokalna inicjatywa grupy mieszkańców.

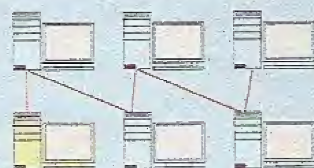
Po pomyślnych rozmowach możesz zająć się akcją informacyjną – najlepiej będą wyglądały plakaty. Najprawdopodobniej duża część zgłaszających się osób nie zechce od razu dołączyć do waszej grupy. Nie martw się jednak, na początek wystarczy około 10–12 osób, aby można było zacząć tworzenie Sieci.

... do projektu

Gdy już będziesz miał listę chętnych, pora zrobić plan instalacji – uwzględniając też ewentualnych, przyszłych użytkowników. Budując

KABEL KONCENTRYCZNY?

Połączenie korzystające wyłącznie z kabla koncentrycznego (BNC) jest najtańsze i najłatwiejsze do wykonania, ale ma też poważne wady. Jedną z nich jest to, że w wypadku uszkodzenia przewodu (np. w miejscu X) podłączone dalej komputery tracą połączenie...



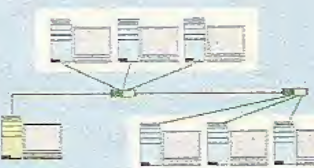
SKRĘTKA?

Użycie przewodu typu „skrętka" też nie jest pozbawione minusów. Pierwsze to ograniczenie (w porównaniu do BNC) długości połączenia. Po drugie, taki system wymaga dużo większej liczby przewodów oraz dodatkowego rozdzielacza sygnału – tzw. hub'a.



A MOŻE I TO, I TO?

Tworząc sieć w bloku (lub na osiedlu), najlepiej połączyć obydwa rodzaje okablowania. Przy pomocy kabla koncentrycznego (BNC) poprowadź główną magistralę, a następnie przy użyciu skrętki oraz hub'ów doprowadź sygnał do poszczególnych użytkowników.



INFO

Oni ci pomogą...

Jeśli jesteś zainteresowany stworzeniem osiedlowej Sieci komputerowej, skontaktuj się z osobami mającymi już za sobą budowę takiej Sieci. Na ich stronach znajdziesz wiele ciekawych wiadomości oraz konkretnych przykładów tworzenia instalacji.

www.biskupin.wroc.pl
www.trzepak.pl
www.bloknet.com.pl
www.kn.network.prv.pl

Sieć, musisz się liczyć z pewnymi ograniczeniami technicznymi. Po pierwsze, przewody nie mogą iść byle gdzie, ich długość nie jest też nieograniczona (patrz artykuł o kartach sieciowych w tym numerze CLICK!). Do podpięcia waszej Sieci do Internetu, przyda się też serwer – może nim być nawet słaby komputer, musi jednak mieć swoje stałe miejsce (może to być mieszkanie jednego z użytkowników lub wynajmowane w bloku pomieszczenie gospodarcze – uwaga na amatorów cudzej własności!). Trzeba to dokładnie ustalić. Warto też sprawdzić, jakie są warunki (ceny, prędkość łącza i serwis) instalacji stałego łącza w danej okolicy. Na początek możesz wybrać wolniejsze łącze – obniży to koszty realizacji, a w miarę rozwoju Sieci będzie można zainstalować nowe, szybsze połączenie. Jeśli chcesz połączyć kilka budynków, zastanów się, czy instalacja ma być przeprowadzona drogą napowietrzną czy może... pod ziemią. Pierwsze rozwiązanie wymaga solidnego mocowania do liny nośnej i jest wrażliwe na warunki atmosferyczne – wielkiego spustoszenia może dokonać np. piorun. Z kolei, aby przeprowadzić przewody pod ziemią, będziesz musiał rozkopać osiedlowy trawnik (nie licz na to, że telekomunikacja wpuści cię za darmo do swoich studzienek telefonicznych). Istnieje też ryzyko zerwania kabla przy okazji wszelkich robót ziemnych.

Z gotowym planem (opis techniczny, rysunki instalacji, sposoby mocowania kabli) zgłoś się ponownie do spółdzielni. Musi ona wydać zgodę na wykonanie okablowania; bez tego nawet nie zaczynaj pracy. Gdy otrzymasz pozwolenie (zwykle nie pobierana jest za to żadna opłata, czas oczekiwania wynosi około 1-2 tygodni), policz koszty i ponownie poinformuj wszystkich zainteresowanych. Kilka osób może zechce się dołączyć, ktoś może zrezygnować...

Budujemy Sieć!

Materiały potrzebne do budowy Sieci są ogólnie dostępne i niezbyt drogie. Niewielką Sieć osiedlową najlepiej budować według schematów sprawdzonych przez innych – warto połączyć dwie metody okablowania: BNC i UTP. Wykorzystując kabel koncentryczny, stwórz główną magistralę Sieci, w wybrane miejsca wepnij koncentratory i od nich do poszczególnych użytkowników poprowadź połączenie przy pomocy skrętki. Jeszcze tylko karta sieciowa dla każdego i gotowe! Zastanów się, czy w twojej Sieci ma być serwer – dzięki niemu będziesz mógł np. łatwo kontrolować użytkowników (jeśli ktoś nie opłaci abonamentu, można go odłączyć bez usuwania kabli). Będziesz też mógł założyć konta poczty elektronicznej lub lokalny serwer ftp. Komputer zarządzający Siecią zajmie się kierowaniem danych z Internetu do poszczególnych użytkowników. Aby nie zwiększać niepotrzebnie kosztów, można w tym celu użyć dowolnego PC – wystarczy procesor Pentium 200 MHz i 64MB RAM. Poza tym, przyda się duży i szybki dysk twardy oraz dobrej jakości karty sieciowe. Za to możesz sporo zaoszczędzić, kupując prostą kartę graficzną i gorszy monitor (całkowicie możesz pominąć kartę muzyczną). Jako systemu operacyjnego użyj choćby jednej z darmowych wersji Linuxa – posiada on praktycznie wszystkie niezbędne do zarządzania Siecią narzędzia.

Internet w twojej Sieci

Teraz pozostaje tylko sfinalizowanie umowy z dostawcą usług internetowych, który zainstaluje łącze stałe do serwera. Przed podpisaniem umowy dokładnie zorientuj się w warunkach współpracy! Niektóre firmy wymagają stałej opłaty, niezależnie od osób podłączonych do twojej Sieci, inne każą sobie płacić „od każdego gniazdka". Warto to wiedzieć wcześniej. Gdy wszystko będzie już działało, możesz czuć się dumny! Właśnie stworzyłeś osiedlową Sieć komputerową.

Niektóre strony są naprawdę profesjonalnie i elegancko przygotowane. Aż miło tutaj zajrzeć!

Odwiedzając strony osiedlowych Sieci komputerowych możesz także poznać ich użytkowników (oraz schemat przeprowadzenia Sieci)

TiPSY

Ile to kosztuje?

Załóżmy, że znalazłeś 12 chętnych do założenia Sieci. Musisz kupić:
Koncentratory - 4 szt. po ok. 200 zł
Karty sieciowe - 12 szt. po ok. 80 zł
Kabel BNC - ok. 150 m po 1,50 zł
Kabel UTP - ok. 300 m po 1,50 zł
Końcówki BNC, UTP itp. - ok. 60 zł
Komputer serwer - około 2000 zł
Instalacja łącza stałego - ok. 900 zł

Razem około 4600 zł, co daje na jedną osobę koszt około 380 zł

Opłaty miesięczne:
Abonament za utrzymanie łącza stałego - ok. 1000 zł
Koszt na 1 użytkownika (przy 12 osobach) - 83 zł

Oczywiście przy większej liczbie chętnych koszty spadają, a w miarę rozwoju Sieci zmniejsza się kwota abonamentu.

Uwaga! Podane ceny mogą się nieco różnić od rzeczywistych - wszystko zależy od tego, ile zapłacisz za sprzęt i podłączenie.

Tekst: R.J. „Yackoo!"

Czołgi z Internetu



Czasy, gdy w Składnicy Harcerskiej można było nabyć jedynie modele JAK-a oraz „Łosie", minęły bezpowrotnie. Dziś modelarze naprawdę mają w czym wybierać. Ich hobby trafiło nawet do Sieci. A oto adresy kilku polskich stron zawierających informacje, które mogą się przydać zarówno doświadczonym, jak i początkującym modelarzom



http://www.abdul.hg.pl/modele.htm

Modelarstwo moje hobby; fragment strony domowej. Zawiera kilka podstawowych przykazań dla początkujących, wywiad o modelarstwie w formacie mp3, a także sposoby na wykonanie wzgórz, skał, ruin drzew i wielu innych detali w dowolnej skali. Z tej strony dowiesz się na przykład, ile styropianu potrzeba na wykonanie ruin starego zamku.

http://friko4.onet.pl/wa/andyzbi/modele.html

Modelarstwo moja miłość. Domowa strona Andrzeja Zbierzchowskiego. Można na niej znaleźć charakterystyki warszawskich sklepów modelarskich, trochę informacji o sprzęcie i technice, recenzje modelarskie oraz link do porad dotyczących technik malowania dla początkujących



http://www.kolej.pl/modele/

Podstrona serwisu Kolej.pl. obfitująca w materiały poświęcone modelom kolejek. Ci, którzy nie wiedzą, o co chodzi, mogą przeczytać FAQ oraz informacje na temat budowy łatwych do schowania makiet modułowych. Bardziej zaawansowani modelarze dowiedzą się, jak ulepszyć swoją sieć trakcyjną, przebudować tabor na wersje używane przez PKP, znajdą także tabelkę przeliczeniową skal modelarskich, spis fachowej literatury czy dział „Jak To Zrobić" (bez komentarza). Znajduje się tu również biblioteka zawierająca trudno dostępne skany oraz informacje o giełdach. Można również obejrzeć galerię zdjęć.



http://www.radek.kk.opole.pl/

Oficjalna strona polskiej grupy dyskusyjnej pl.rec.modelarstwo. Znajduje się tu chat-room, archiwum i listy. Tutaj znaleźć można informacje dotyczące wszystkich odmian modelarstwa z kartonowym włącznie. Znajduje się tu dużo przydatnych porad, a także gotowe wycinanki w formacie jpg programy komputerowe, recenzje, relacje z imprez, słownik modelarski, kącik o modelarniach oraz – rzecz jasna – galeria.

http://www.callisto.krakow.pl/mtg/index.html

Model Tank Gallery. Zawiera ona informacje, zdjęcia i modele dotyczące broni pancernej z okresu dwudziestolecia międzywojennego i II wojny światowej. Można tam znaleźć zdjęcia modeli współczesnych pojazdów wojskowych. Miłośnikom broni pancernej polecamy dział „Mój dziadek" (unikalne zdjęcia ze szlaku bojowego brygady pancernej gen. Maczka) oraz linki do stron o czołgach.



http://www.separator.prv.pl/

Kolejna prywatna strona o modelarstwie. Zaawansowani modelarze znajdą tu tabele przeliczeń kolorów oraz tabelę skal modelarskich i kilka innych ciekawostek.



http://www.jotte.com.pl/wfb/frame.htm

Bardzo dobra strona Vasyla D'Yah poświęcona figurkowej grze bitewnej fantasy – Warhammer Fantasy Battle. Nowicjusze mogą dowiedzieć się tutaj, co to są bitewne gry figurkowe oraz zapoznać z charakterystykami wszystkich dostępnych obecnie armii. Oprócz tego znajdują się tu oficjalne i nieoficjalne zmiany zasad, raporty z pól bitew, kącik modelarski opisujący tajniki malowania i tworzenia elementów dioramy, wreszcie galeria i kącik humorystyczny. Jeżeli znudziła ci się zabawa w żołnierzyki, powinieneś odwiedzić tę stronę.



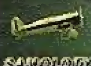
http://warbirds.mega.com.pl

Ptaki wojny, strona poświęcona lotnictwu z czasów II wojny światowej. Znaleźć tutaj można również informacje o ówczesnych asach przestworzy, opisy najbardziej znanych typów samolotów, podstronę o historii i zastosowaniu radaru, wreszcie bardzo dobry i kompletny poradnik dla początkujących, stworzony w oparciu o książkę Michała Moszczeń skiego „ABC modelarstwa".



http://priv4.onet.pl/war/rosti/

Strona Roberta Rostkowskiego o kartonowym modelarstwie. Zawiera głównie ciekawe zdjęcia modeli wykonanych przez autora strony. Można ją polecić wszystkim amatorom i hobbystom.



http://priv4.onet.pl/cz/wojmar/

Strona o modelarstwie, lotnictwie oraz broni pancernej i pojazdach z czasów II Wojny Światowej. Ciekawe założenia tematyczne (np. opisy lotnictwa poszczególnych krajów). Niestety, tylko niektóre samoloty bądź czołgi zostały opisane dokładnie. Wiele przedstawiono tylko na zdjęciach.



Tekst: Michał Studniarek

CH@T

pogawędki w Sieci

Nie ma to jak pogawędka z przyjaciółmi. Co jednak zrobić, gdy są wakacje i wszyscy znajomi wyjechali? Oczywiście wejść do Internetu! Dzięki tzw. CHAT-om poznasz przyjaciół z całego świata

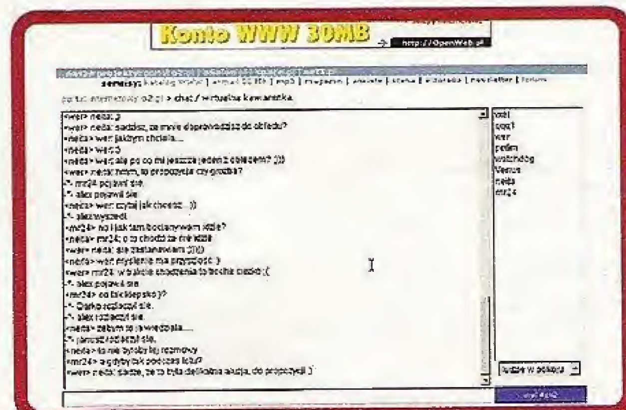
Człowiek jest zwierzęciem stadnym – powiedział kiedyś pewien bardzo znany poeta. I rzeczywiście, jeśli przyjrzysz się Internetowi, to zauważysz, że jego rozwój napędza poczta e-mail. Ludzie chcą komunikować się ze swoimi bliskimi, dyskutować na modne tematy, szukać zrozumienia czy okazji do śmiechu. Dlatego też przez sieciowe łącza wysyłane jest około miliarda listów dziennie. Znaczna ich część nie ma nic wspólnego z wirtualnym biznesem, spamem czy służbowymi monitami.

Piętnaście lat temu informatycy zauważyli, iż wielu osobom nie wystarcza e-mail, gdyż poszukują one możliwości rozmowy w czasie rzeczywistym. Dla nich właśnie przygotowano programy typu TALK, pozwalające połączyć ze sobą dwójkę użytkowników. Miały one jedną zasadniczą wadę – człowiek obserwował, jak jego rozmówca mozolnie wklepuje słowa, jak koryguje błędy i zastanawia się nad ortografią. Dla niektórych było to krępujące, dla innych nudne i nieciekawe. Ktoś zasugerował więc, by wiadomości pojawiały się na ekranie zdanie po zdaniu. Ktoś inny dorzucił, że powinno się umożliwić rozmowy większym grupom Internautów. Tak powstał IRC – Internet Relay Chat (czytaj: w CLICK 8/00).

Dzisiejsze CHAT-y (z ang. pogaduszki), zwane przez niektórych wirtualnymi kawiarenkami, pojawiły się wraz z rozwojem zaawansowanych przeglądarek Internet Explorer i Netscape, wykorzystujących język Java. Jako jedna z pierwszych zaoferowała je firma America OnLine. W większości przypadków CHAT-y są wzorowane na starym, dobrym IRC-u. Tak jak i on, podzielone są na tematyczne



Na niektórych stronach internetowych można spotkać się ze znanymi gwiazdami



A oto przykład zwyczajnego CHAT-a, czy też, jeśli kto woli, zapis pogawędki





pokoje (kanały), a wpisane zdania pojawiają się na ekranach wszystkich przebywających tam gości (chyba, że wybierzesz opcję prywatnej rozmowy z daną osobą) CHAT-y są jednak łatwiejsze w obsłudze od IRC-a. Korzystając z nich, nie musisz znać wielu skomplikowanych komend, nie musisz się też obawiać, że ktoś podeśle ci wirusa. Wystarczy bowiem, że wymyślisz sobie ksywkę i wybierzesz tzn. pokój, w którym chciałbyś się znaleźć, a będziesz mógł przystąpić do rozmowy!

Najlepsze CHAT-y oferują duże polskie portale, takie jak Interia, Onet czy Wirtualna Polska. Na ogół spotkasz na nich co najmniej kilkadziesiąt osób chcących porozmawiać z tobą na każdy temat. CHAT-y te znajdziesz pod adresami: **kawiarenka.wp.pl**, **chat.o2.pl** czy **czateria.interia.pl**. Jednak portale organizują też sieciowe spotkania ze znanymi osobistościami ze świata polityki, sportu, kultury czy rozrywki. Wirtualną Polskę odwiedzili m.in. Henryk J. Chmielewski (Papcio Chmiel), Jerzy Engel, Marek Citko, Wojciech Malajkat i Reni Jusis, zaś Interię Andrzej Wajda, Budka Suflera, Agnieszka Chylińska oraz K.A.S.A. Podczas spotkań nie możesz pisać wszystkiego, co ci ślina na język przyniesie. Rozmowy są moderowane, co oznacza, że jedynie cześć pytań pojawia się na ekranie i tylko na nie odpowiadają zaproszeni goście. Zapisy rozmów są oczywiście dostępne w Sieci, czasem pojawiają się też w prasie, np. we „Wprost Intermedia". Tego typu chaty znajdziesz pod adresami: **chat.wp.pl**, **chat.onet.pl**.

POLCHAT

http://www.polchat.pl/

Jeśli posiadasz własną stronę internetową i chciałbyś umieścić na niej CHAT, zajrzyj na stronę POLCHAT-u. Serwis ten udostępnia wirtualne pokoje konferencyjne za darmo. Ich obsługa jest banalnie prosta i nawet największy komputerowy laik nie będzie miał trudności z rozpoczęciem rozmowy. CHAT-y POLCHAT-u posiadają wiele zalet, takie jak obsługa polskich znaków, możliwość pisania drukiem pochyłym i pogrubionym czy zapisywanie przebiegu rozmowy do pliku. O ich popularności świadczy fakt, iż znajdują się na ponad 1000 stron amatorskich! Aby zainstalować CHAT, wystarczy przepisać kilka linijek kodu HTML.

AMERICA ON-LINE CHAT

http://www.aol.com

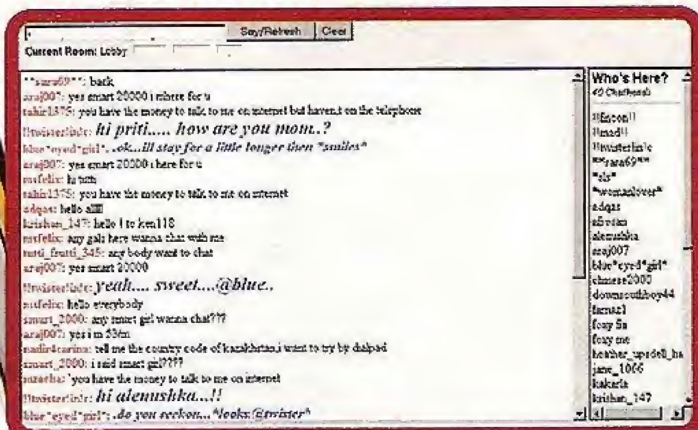
Jedna z największych amerykańskich firm jest również pionierem w dziedzinie internetowych pogaduszek. Część serwisu im poświęcona jest rzeczywiście olbrzymia, pokoi rozmów jest kilkaset, podzielono je na szczegółowe kategorie, np. film, muzyka, hobby. Witryna została doskonale opracowana od strony graficznej, widać, że jej twórcy nie są amatorami. Niestety, wszystko działa bardzo wolno, sam proces rejestracji użytkownika może potrwać kilkanaście minut. CLICK! poleca stronę AOL tylko tym Internautom, którzy mają łącze stałe i dużo samozaparcia.

UŚMIECHY

http://www.power.net.pl/~kloss/usmiech.html

CHAT-y posługują się własną, internetową gwarą. Jej cechą charakterystyczną jest wykorzystanie smiley'ów, czyli znaków semigraficznych wyrażających odczucia rozmówcy, takie jak radość, niezadowolenie, wściekłość czy smutek. Jedną z największych list „uśmiechów" znajdziesz na serwerze powernetu. Dzięki niej nauczysz się czytać nawet tak skomplikowane zdania jak „<|-) 8:-) @=" (Chińczyk w rogowych okularach jest zwolennikiem bomby atomowej). Co prawda na CHAT-ach stosuje się tylko najprostsze smiley'e, takie jak „:)" (uśmiech) czy „:(„ (smutek), (patrz niezbędnik internetowy w tym numerze). Jednak nie zaszkodzi wiedzieć więcej.

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski



Na amerykańskich stronach WWW jest bardzo dużo popularnych CHAT-ów. Oto jeden z nich



Niektóre z CHAT-ów usdostępniają archiwa z internetowych spotkań

Ściągi ONLINE

Czy i ty uważasz, że większość podręczników jest nudna i trudno z nich skorzystać przygotowując się do klasówki? W takim razie wykorzystaj internetowe strony ze ściągami



Teraz nie boję się żadnych klasówek...



Każdy uczeń tworzy w czasie swej szkolnej kariery dziesiątki mniejszych i większych prac. Piszesz je i ty, i to nie tylko z języka polskiego, ale także z historii, geografii, biologii czy języków obcych. Do tej pory owoce twego geniuszu przepadały bezpowrotnie. Nauczyciel sprawdzał je, wystawiał ocenę, a później świat o nich zapominał. Dziś możesz je umieścić na specjalnych stronach ze ściągami, tak aby każdy mógł z nich skorzystać i czegoś się nauczyć. Wystarczy, że wyślesz odpowiedni plik tekstowy do jednej z osób prowadzących serwis z opracowaniami. W ten sposób pomożesz wielu Internautom, którzy ciężkie chwile nauki mają jeszcze przed sobą.

Strony oferujące ściągi są z roku na rok coraz popularniejsze. Ilość dostępnych materiałów bez przerwy rośnie. Obejmują one już nie tylko tematy z zakresu liceum czy przedmiotów wykładanych na uczelniach wyższych, ale i opracowania zagadnień rodem z gimnazjum, a nieraz i starszych klas podstawówki. Niestety, nikt nie sprawuje nad nimi kontroli. I to właśnie jest największą wadą internetowych ściąg – nie możesz mieć pewności, że gotowce, które ściągniesz, nie zawierają błędów faktograficznych, ortograficznych i stylistycznych. Na szczęście pojawiają się już pierwsze serwisy, na których użytkownicy sami oceniają rzetelność zgranych materiałów.

Pamiętaj jednak, by wykorzystywać ściągnięte teksty tylko i wyłącznie do celów naukowych. Oddawanie ich nauczycielom z własnym imieniem i nazwiskiem na okładce jest zwyczajnym oszustwem. Prędzej czy później i tak wpadniesz – każdy nauczyciel zna twoje możliwości i wie, na co cię stać. Ponadto wielu pedagogów doskonale zna internetowe ściągi i surowo tępi korzystanie z nich. Nie warto ryzykować.



www.sciaga.pl

Jeden z największych serwisów internetowych z gotowcami i ściągami jest częścią portalu Ahoj. Ma miłą szatę graficzną oraz jasny i przejrzysty układ tekstu. Zawiera materiały podzielone na kilkanaście działów, m.in. język polski, historia, geografia i biologia. Znajdziesz tu wypracowania, omówienia lektur i wierszy, a także analizy wydarzeń historycznych i życiorysy sławnych osób. Internauci mogą oceniać poszczególne prace, jednak system ten póki co nie działa. Całości dopełnia forum i chat, a także lista przebojów muzyki rozrywkowej. Co robi ona na stronie ze ściągami – nie wiemy.

ocena:



www.sciaga-online.pl

Serwis sciaga-online.pl, choć od pewnego czasu nie jest aktualizowany, wciąż należy do najlepszych w kraju. Zawiera wiele materiałów podzielonych na bloki tematyczne, słownik trudniejszych pojęć z języka polskiego, szereg biografii pisarzy i poetów, a także dział humoru pozwalający rozerwać się podczas nauki. Autor zamieścił też na stronie obszerny podręcznik „ściągacza doskonałego", za którego działanie niestety nie bierze odpowiedzialności. Nic dziwnego – większość opisanych metod ściągania jest nauczycielom doskonale znana!

ocena: ★★★★

www.sciaga.cherry.lublin.pl

Serwis utrzymany jest w efektownej, granatowej tonacji, jednak zawiera niemal te same materiały, co dwie poprzednie strony. Na uwagę zasługuje zainstalowana tu przeszukiwarka tematów, kilka testów z języka polskiego oraz podstrona, na której doświadczeni Internauci dzielą się swoimi pomysłami na ściąganie. W jednym z działów znajdziesz też duży zestaw pytań i zadań, które możesz spotkać na klasówce czy w czasie matury. Co więcej, autor strony zamieścił na niej minipodręcznik uczący pisania dobrych wypracowań. Przydaje się!

ocena: ★★★★

www.kki.net.pl/~lafi/index1.html

Amatorski serwis poświęcony opracowaniom tematów maturalnych z języka polskiego. Zawiera też materiały z zakresu elektroniki i informatyki, matematyki, geografii, WOS-u i ekonomii. Teksty, choć niewielkie, zostały przygotowane rzetelnie. Część opracowań znajduje się w jednym dużym pliku Worda, który można ściągnąć ze strony. Z pewnością zaoszczędzi ci to czasu i pieniędzy. Niestety, uczniowie gimnazjum nie znajdą na tych stronach zbyt wielu interesujących ich opracowań.

ocena: ★★

gotowce.koti.com.pl

Sympatyczna, ale niewielka strona poświęcona ściągom i opracowaniom. Zawiera zaledwie kilkadziesiąt prac z polskiego, biologii, historii, fizyki, chemii, geografii i matematyki. Autor rzadko ją aktualizuje, najwyraźniej przestraszył się innych serwisów i nie chce z nimi konkurować. Same prace są bardzo krótkie i nie zawierają głębokich przemyśleń. Nie spełniają więc roli internetowych podręczników. Na tę stronę zajrzyj jedynie wówczas, gdy w innych serwisach nie znajdziesz żadnych ciekawych materiałów.

ocena: ★★

priv4.onet.pl/poz/gacek33/gacek33/

Kolejna półprofesjonalna strona w całości poświęcona językowi polskiemu. Na serwisie znajdziesz opracowania najważniejszych lektur, bardzo lakoniczne biografie poetów (na szczęście ci najważniejsi, tacy jak Adam Mickiewicz czy Jan Kochanowski, doczekali się obszerniejszych tekstów), a także prezentacje każdej z epok literackich. Niestety, niektórych plików brakuje – autor najwyraźniej zapomniał umieścić je na serwerze. A szkoda, bo osoby przygotowujące się do klasówki z języka ojczystego z pewnością by z nich skorzystały.

ocena: ★★

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

Wszystko o WAP-ie

O historii i początkach WAP-u mogliście przeczytać w CLICK!13/00. Pora zapoznać się z kulisami tego protokółu i zrozumieć zasadę jego działania

Ile to kosztuje?

Obecnie wszyscy operatorzy telefonii komórkowej mają w swojej ofercie usługę WAP. Każdy z operatorów oferuje po kilka typów telefonów z wbudowaną przeglądarką WAP. Aktywacja nowej usługi nie jest płatna (chociaż Plus GSM początkowo za korzystanie z WAP kazał płacić jak za standardową usługę przesyłania danych, ale szybko się z tych opłat wycofał). Również abonament za korzystanie z usługi WAP nie jest pobierany. Płaci się za to za minutę połączenia i to dość słono.

Plus GSM
Szczyt
45 gr netto – 55 gr brutto
Poza szczytem
34 gr netto – 42 gr brutto

Idea
W@P Idea
45 gr netto – 55 gr brutto
Połaczenia z Internetem
50 gr netto – 61 gr brutto

Era GSM
Szczyt
48 gr netto – 55 gr brutto
Poza szczytem
34 gr netto – 42 gr brutto

Wprowadzenie standardu WAP było konieczne ze względu na różnice pomiędzy Sieciami kablowymi i bezprzewodowymi. W bezprzewodowych Sieciach opóźnienia są większe, mniejsza jest przepustowość i stabilność połączeń. Ponadto urządzenia WAP (między innymi telefony komórkowe) mają mniejszą ilość pamięci, słabszy procesor, ograniczony pobór mocy, niewielki wyświetlacz o ograniczonych możliwościach czy ograniczone urządzenia I/O (podstawowe klawisze, prosta nawigacja). Wszystko to wpłynęło na kształt protokołu WAP, który w stosunku do protokołów internetowych jest bardzo okrojony. Dlatego też nie możesz na wyświetlaczach telefonów komórkowych oglądać stron WWW, które są dla telefonów po prostu zbyt duże i skomplikowane.

Z tego powodu specjalnie na potrzeby WAP-u powołany został do życia język WML (Wireless Markup Language) wraz z pomocniczym językiem skryptowym WML Script. Bazujący na technologiach internetowych WML jest dla WAP tym, czym HTML dla WWW.

W odróżnieniu od HTML-a WML jest jednak bardzo „dokładny" – np. ma ściśle określone zasady otwierania i zamykania tagów i nie dopuszcza dowolności takiej jak HTML. Dokładnie tak samo jak HTML, WML jest odczytywany i interpretowany przez przeglądarkę wbudowaną w urządzenie WAP, dlatego ta sama strona WML wyświetlana przez różne przeglądarki wygląda za każdym razem inaczej.

Jak urządzenia WAP łączą się z Internetem?

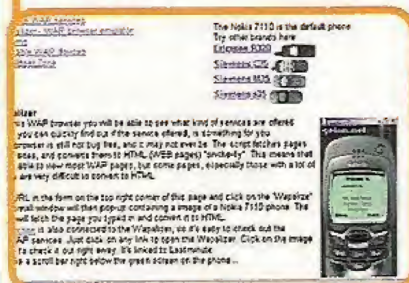
Urządzenie WAP posiada wbudowany uproszczony stos IP (funkcje pozwalające zachowywać się komórce jak komputer podłączony do Sieci), który daje mu pewne ograniczone możliwości transmisji. Kiedy nawiązywane jest połączenie, urządzenie dzwoni do dostawcy (najczęściej operatora sieci komórkowej) i zestawia połączenie za pomocą protokołu PPP

Emulatory WAP-u

Do wyświetlania stron WML nie jest potrzebny telefon komórkowy. Jego funkcje może przejąć odpowiednio napisany program. Obecnie wśród dostępnych przeglądarek strony WML potrafi wyświetlać tylko najnowsza OPERA 4. Dostępne są też wyspecjalizowane emulatory WAP:

- *WinWAP* http://www.slobtrot.com/winwap/index.htm
- *WAPman* http://www.wap.com.sg/downloads/downloads.htm
- *Nokia WAP Toolkit* http://www.forum.nokia.com/main.html (przedpobraniem trzeba się zarejestrować)
- *Ericsson R38 Emulator* http://www.symbian.com/epoc/r380wapemulator.html
- *UP.Browser* http://devadmin.uplanet.com/DevAddForm.cgi

Istnieją również emulatory WAP z poziomu stron WWW. Zdecydowanie najlepszym wśród nich jest Wapalizer (**http://www.gelon.net/**). Po wpisaniu w nim adresu interesującej cię strony WML otwierane jest dodatkowe okienko przeglądarki ze wskazaną przez zawartością. Inny emulator znajduje się pod adresem **http://www.wapmore.com/wapemulator/**. Posiada on podstawowe funkcje i sprawdza się w mniej skomplikowanych serwisach WAP.





(Point to Point Protocol). Prawie dokładnie tak samo, jak robi się to w domu, dzwoniąc modemem do Internetu. W większości przypadków korzysta się z predefiniowanych przez operatora Sieci ustawień połączenia (takich jak numer telefonu czy adres bramki WAP). Ale większość urządzeń WAP pozwala na użycie własnych ustawień połączenia. Oznacza to, że firma chcąca uruchomić usługi WAP dla swoich pracowników może pozwolić na to, aby dzwonili bezpośrednio do niej i w ten sposób uzyskiwali dostęp do firmowego (wewnętrznego) Intranetu. Poprzez PPP, po dokonaniu weryfikacji użytkownika za pomocą standardowego hasła i nazwy konta, urządzenie WAP otrzymuje na czas połączenia adres IP i w tym momencie jest gotowe do odbierania danych z Internetu czy też firmowego Intranetu za pośrednictwem bramki WAP (ang. WAP gateway).

Bramka WAP jest elementem pośredniczącym pomiędzy siecią komórkową a Internetem. Działa w obu kierunkach i zajmuje się dwiema czynnościami: dokonuje konwersji protokołów (z WAP-owych na Internetowe i vice versa) oraz zmienia czysty tekst na format binarny i odwrotnie (tekst w formie binarnej – zer i jedynek – zajmuje mniej miejsca, co jest istotne dla komórek o małej ilości pamięci), w zależności od tego, w którą stronę podążają dane. Uruchomienie takiego serwera zależy od operatora sieci komórkowej, jeśli zamierza wprowadzić taką usługę.

WAP w kolorze

Phone.com jeden z współtwórców standardu WAP, zaprezentował swoją nową WAP przeglądarkę UP.Browser v3.2, która obsługuje kolorowe obrazki. Do tej pory na wyświetlaczach urządzeń WAP można było oglądać jedynie dwukolorowe bitmapy. Nowy UP.Browser wyświetla 256 kolorową grafikę zapisaną w rozpowszechnionym w Internecie formacie PNG. Użytkownicy tej przeglądarki będą mogli zapisywać obrazki, zrzuty ekranowe oraz oglądać animacje. Do tej pory umieszczanie animacji na stronach WML było dość kłopotliwe ze względu na bardzo ograniczone możliwości przeglądarek WAP-owych. Pierwszym aparatem, w którym zostanie ona zainstalowana, będzie Hitachi C309H (jego premiera zapowiadana jest na jesień). W Polsce w starsze wersje przeglądarki Phone.com wyposażone są aparaty Motoroli i Siemensa.

Nowe telefony z WAP-em

Nie bez znaczenia są też ceny telefonów komórkowych, wykorzystujących technologię WAP. Największy wybór oferuje Era GSM, bo aż pięć telefonów w cenach od 300 zł do 1200 zł. Idea ma w swojej ofercie trzy telefony w cenach z przedziału 60 zł do 1700 zł.W Plus GSM za telefon zapłacisz od 180 zł aż do 1200 zł.



Siemens C35i

Wymiary: 118x46x21mm
Waga: 110g
Czas czuwania: 180 godzin
Czas rozmowy: 5 godzin
Wyświetlacz: LCD
Inne: Obsługa WAP 1.1. Możliwość przypisania obrazków do numerów telefonów, które są wyświetlane w momencie odbierania połączenia. Dwuzakresowy.



Nokia 7110

Wymiary: 124x52x23 mm
Waga: 140 g
Czas czuwania: 153 godzin
Czas rozmowy: 152-393 min.
Wyświetlacz: LCD
Inne: Przeglądarka WAP
Praca w zakresach GSM 900/GSM 1800

WAP w sieci

Według badań przeprowadzonych przez Ideę wśród swoich abonentów największą popularnością na stronach WAP nie cieszą się wiadomości krajowe czy informacje biznesowe, lecz żarty, horoskopy i prognoza pogody. Poniżej znajdziesz kilka adresów stron o taj właśnie tematyce.



http://wap.filmweb.pl/ –	wersja WAP serwisu Filmweb (http://www.film.web.pl/). Repertuary kin, premiery
http://buzzed.co.uk/mobile/?martin –	aktualizowany tygodniowo serwis z kawałami i śmiesznymi tekstami
http://wap.multikino.pl –	aktualny repertuar wyświetlany w ośmiu salach w Poznaniu oraz dwunastu w Warszawie. Opisy filmów i zapowiedzi kolejnych premier
http://wap.interia.pl –	wiadomości polityczne, gospodarcze i giełdowe, prognoza pogody, repertuar kin i teatrów
http://wap.rmf.fm –	strona radia RMF FM
http://wap.mobile.net.pl –	najlepsza strona dotycząca technologii WAP
http://wap.idea.pl –	serwis WAP operatora sieci komórkowej IDEA
http://wap.plusgsm.pl –	serwis WAP operatora sieci komórkowej PLUS GSM
http://wap.eragsm.pl –	serwis WAP operatora sieci komórkowej ERA GSM





Tekst: Dominik „Merlin" Kruk

Robimy MP3

Dzisiaj hasło „MP3" nie wywołuje już takich emocji, jak kiedyś. Ciągle jednak pliki MP3 to najlepszy sposób przesyłania muzyki siecią czy archiwizowania jej. Namnożyło się przenośnych i komputerowych odtwarzaczy, programów kodujących, ripperów, konwerterów... Jednak brakuje narzędzi, które łączyłyby wszystkie te funkcje, będąc łatwymi w obsłudze i zarazem miłymi dla oka. Aż tu nagle...

Magix Mp3 Maker



Jak się wpisze, to się wie – takie metryczki plików przydadzą się, gdybyś nagle zapomniał, kto właśnie śpiewa

Zimny i piękny, tak w skrócie można opisać wygląd MP3 Makera firmy Magix. Panel wygląda jak delikatnie zmatowiona stal, a te odbłyski na pokrętłach są po prostu śliczne! Panel sterowania wygląda jak odtwarzacz hi-fi z tym, że dostępny jest nie jeden, a dwa odtwarzacze. Możesz używać ich jednocześnie, a przy odrobinie wprawy pobawić się w DJ-a. Jednak, choć posiadają funkcję pitch (zmiana tempa i tonacji utworu) oraz crossfade (ustala poziomy głośności sygnału z obu odtwarzaczy), daleko im do urządzeń profesjonalnych. Aha – dla ubarwienia dźwięku i życia dostajesz jeszcze equalizer i hmmm... telewizor dla odlotowców, czyli zaczerpniętą z Winampa wizualizację dźwięku.

Górna część panelu to dwa okna: lewe to eksplorer – zobaczysz tam wszystkie pliki dźwiękowe w danym katalogu, prawe – lista utworów do odtwarzania. Za pomocą kilku przycisków możesz dowolnie zmieniać playlistę po to, by później zgrać dane utwory na płytę CD w wybranej kolejności.

W celu zgrania płyty audio na twardy dysk... po prostu kliknij na przycisk „Rip CD"! Znajdziesz go na górze po lewej stronie. Jest to najszybsza metoda – skopiowana zostanie cała płyta w formacie, który sam wybierzesz. Jeśli chcesz skopiować tylko kilka utworów, klikasz na „Scan CD", a wszystkie utwory pojawią się w oknie eksplorera. Teraz wybierz te, które cię interesują, dodaj do playlisty i kliknij na przycisk „Encode". I już gotowe.

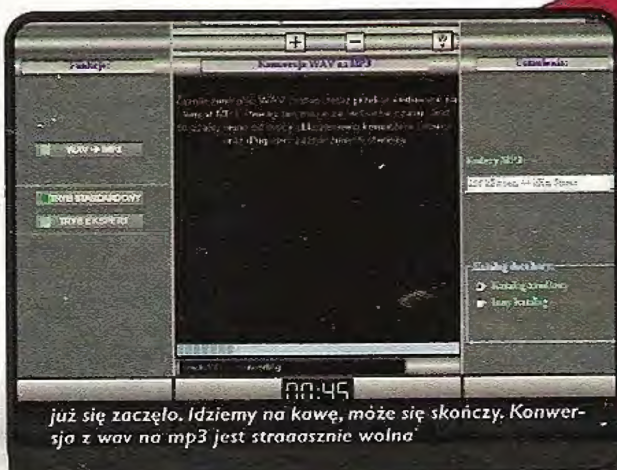
Bywa tak, że ściągnięty utwór jest nagrano zbyt cicho lub jest on zaszumiony. W tym wypadku z pomocą przychodzi Music Editor. Znajdziesz w nim całą gamę efektów, które dodadzą smaczku „surowemu" dźwiękowi.

Przeniesienie plików z dysku na płytę też jest łatwę. Przeciągnij wybrane utwory do prawego okna i kliknij na „Burn CD". Pojawi się okno, w którym wybierzesz prędkość nagrywania i nagrywarkę. Klikasz na „Start" i cała reszta zrobi się sama.

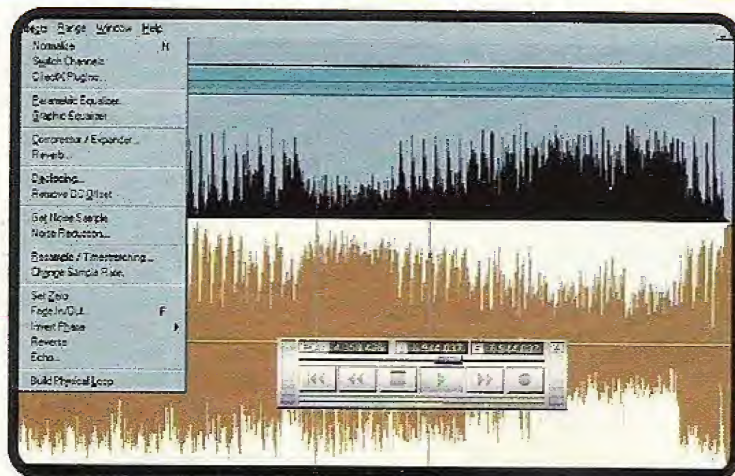
Magix MP3 Maker to również konwerter plików muzycznych w kilku najpopularniejszych formatach. Jeśli chcesz stworzone w innym programie utwory WAV „spakować" do MP3 – proszę bardzo. A może Windows Media File? Też nie ma problemu. Każdy z tych zabiegów odbędzie się szybko i bezboleśnie, trudności może nastręczyć tylko fakt, iż program jest anglojęzyczny.

Firma Magix dba o odbiorców swoich programów. Prostota obsługi i wiele funkcji – to znajdziesz w każdym z produktów. Na płycie z programem są także wersje demo innych, bardziej profesjonalnych „zabawek" muzycznych, kilka stron internetowych itp.





Już się zaczęło. Idziemy na kawę, może się skończy. Konwersja z wav na mp3 jest straaasznie wolna



Pociąć, pokleić, wzmocnić, odszumić... w dołączonym edytorze zrobisz to wszystko, a nawet więcej



Jak widać - już wkrótce utwory zmienią format na bardziej poręczny

MP3 – Multi Studio Pro



Na pierwszy rzut oka nie wygląda zachęcająco. Podobnie niepozorny jest panel główny. Jedno okienko, dwa rzędy przycisków i to teoretycznie wszystko. Ale to potężne urządzenie.

Wystarczy spojrzeć na przyciski po lewej stronie – możesz zrzucić zawartość płyty CD na dysk twardy, zmienić formaty plików z WAV na MP3 i na odwrót, zgrać później płytę audio lub CD-ROM z wybranymi utworami... Na pierwszy rzut oka trudno byłoby się spodziewać czegoś takiego. Ważna rzecz – instrukcja oraz cały program jest spolszczony, więc z obsługą będziesz mieć mniej kłopotów, niż przypuszczasz.

Zanim zaczniesz kopiować utworów na dysk, sprawdź w instrukcji, czy twój napęd CD-ROM będzie współpracował z programem. MP3 Production Studio jest kapryśne i już. To samo dotyczy nagrywania.

Po kliknięciu na przycisk „Audio-CD na PC" pojawi się okno, gdzie będziesz mógł wybrać utwory do skopiowania na dysk twardy, format i jakość plików oraz katalog docelowy. Po potwierdzeniu wszystko zrobi się samo. Później utwory możesz załadować do głównego okienka programu (playlisty) i tam wpisać im metryczki – autora, tytuł i album, z którego pochodzą. Możesz ich oczywiście posłuchać, choć odtwarzacz nie jest tak funkcjonalny jak w innych programach.

Również sam proces kompresji nie nastręcza problemów. Zmianie formatu dźwięku, możesz poddać utwory w playliście lub wszystkie inne, które załadujesz do okna, gdy program pracuje w trybie konwersji.

Wypalanie płyty w programie MP3 Multi Studio Pro nie jest trudne. W tym trybie masz dwa okna – w górnym znajdują się dostępne pliki, w dolnym – te przeznaczone – do zgrania na płytę. Wcześniej wybierasz, czy nagrywasz płytę audio czy CD-Data (do odczytu przez komputer), ustalasz prędkość zapisu, wybierasz nagrywarkę i przystępujesz do nagrywania.

PC PSX N64 DC | PL

Mp3 Multi – Studio Pro

cena 29.95 zł

Topware

Ten program jest niewątpliwie uniwersalnym kombajnem. I jak na gwiazdę przystało, ma też swoje chimery. Poza tym jest OK

4+



Tekst: ADQ Zdjęcia Archiwum H.Bauer

TRANSLATOR

Ja wery tel mówić angielski...

Aż dziw bierze, ile osób deklaruje znajomość angielskiego, a mówi w tym języku tak płynnie, jak Kali (ten z „W pustyni i w puszczy") po polsku

Każdy, kto choć trochę orientuje się w języku polskim, wie, jaki jest skomplikowany. Szczególnie wyraźnie widać to w zderzeniu z angielskim wywodzącym się z zupełnie innej grupy językowej. Tym bardziej podziwiamy wkład pracy autorów w powstanie tego pożytecznego programu. Sama bibliografia liczy 72 pozycje – w większości słowniki i leksykony, dzięki czemu przygotowane słowniki programu liczą po kilkadziesiąt tysięcy słów w milionie form fleksyjnych! No dobrze, liczby liczbami, ale jak to działa?

ENGLISH TRANSLATOR **działa na dwa sposoby: jako tłumacz i słownik. W obydwu trybach pracy spisuje się całkiem nieźle, choć...** Nawet człowiek nie jest doskonały, a co dopiero program. To jeszcze nie jest era Matrixa, gdzie programy potrafią myśleć. ENGLISH TRANSLATOR tłumaczy w oparciu o zaawansowane algorytmy, badające współzależności między wyrazami, ich szyk w zdaniu i konteksty. Nie potrafi jednak myśleć, więc czasami robi błędy, do czego autorzy otwarcie się przyznają. Ale wynik jest i tak rewelacyjny, szczególnie gdy tłumaczysz nieskomplikowane rzeczy. Oczywiście nikt nie broni zabrać się za sonety Szekspira, jednak rezultat... będzie naprawdę porażający. Godzinka śmiechu gwarantowana. Funkcję rozśmieszania można też uruchomić, podając programowi profil językowy tekstu inny niż faktyczny. Na przykład, tłumacząc tekst informatyczny, ustaw jego profil na chemiczny – zabawa, co się zowie. Ale tak naprawdę funkcja ustalania profili językowych służy temu, aby efekt tłumaczenia był jak najlepszy. Zapewne dobrze wiesz, że niektóre słowa mają wiele znaczeń, w zależności od kontekstu lub specyfiki języka (np. informatycznego).

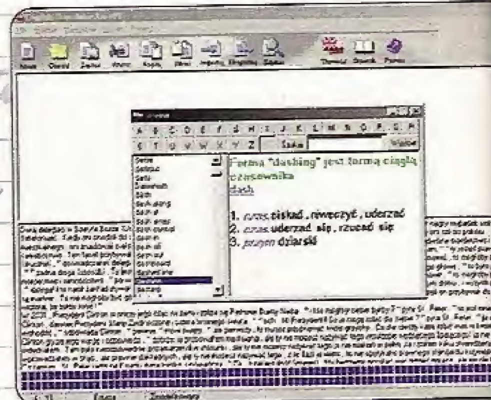
Tłumacząc, pamiętaj więc o ustawieniu właściwego profilu. No a skoro o samym działaniu mowa... Główne okno programu podzielone jest na dwie części: górna to miejsce na tekst oryginalny, dolna to tekst po tłumaczeniu. Uruchamiając program, nie zapomnij wybrać właściwego trybu – angielski-polski lub polski-angielski. **Pracę ułatwi przejrzysty pasek narzędzi oraz dobrze – i co najważniejsze – po polsku napisana instrukcja.**

ENGLISH TRANSLATOR importuje pliki tekstowe (txt) lub tekst formatowany (rtf). Zawsze jednak możesz skopiować do „tłumacza" artykuły z dowolnego edytora tekstu. Jest to chyba o wiele szybsze i wygodniejsze. Jeśli już tekst do tłumaczenia (we właściwym języku) znajduje się w górnym oknie, możesz przygotować się do operacji. Sprawdź jeszcze raz wybrane opcje, szczególną uwagę zwracając na wspomniany już wcześniej profil teksu, układ zdań – czy nie ma zbędnych znaków końca linii i... pozostaje tylko kliknąć na przycisk „Tłumacz" (ikonka z flagami). Rezultat pojawi się w dolnym oknie. Jeśli program będzie miał wątpliwości co do tłumaczenia któregokolwiek ze słów, w nawiasach pokaże inne możliwe opcje. Po ręcznym poprawieniu, całość będziesz mógł wyeksportować do Worda. Wystarczy zaznaczyć fragment, który cię interesuje (bądź tylko umieścić kursor we właściwym oknie) i kliknąć na przycisk „Export". Proste, prawda? Prostota użycia to największa zaleta tego programu. Do instrukcji nie będziesz musiał zaglądać zbyt często, a gdy to się zdarzy – znajdziesz tam dokładne wyjaśnienia interesujących cię rzeczy.

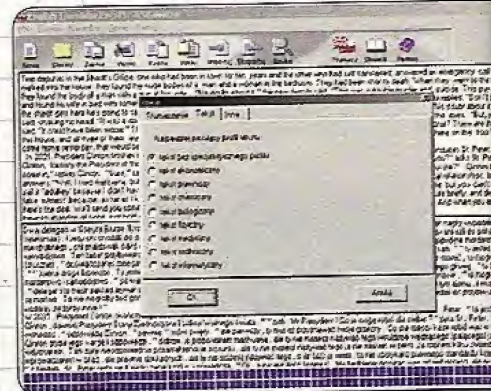




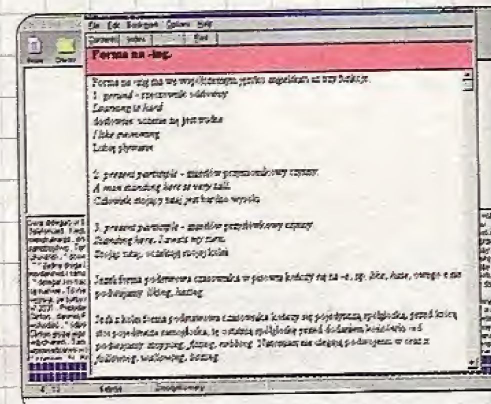




Słownik – wygląda prosto i o to chodzi. Kto by się przedzierał przez gąszcz opcji???



Z tłumaczeniami jest jak z kobietami... Mogą być wierne, lecz poważne lub zabawne, ale niewierne



Oprócz tłumacza i słownika, znajdziesz tu jeszcze kompendium gramatyki angielskiej – wszystko w jednym!

W trybie słownika możesz sprawdzić znaczenia słów, wybierając je z listy (masz do dyspozycji ikony z literami alfabetu) lub wpisując wyrazy w okno. Kiedy podasz słowo, program natychmiast znajdzie jego odpowiedniki w drugim języku.

Podsumowując, trzeba przyznać, że autorzy programu spisali się na medal. ENGLISH TRANSLATOR, choć nie jest nieomylny, doskonale nadaje się do tłumaczenia e-maili, stron internetowych i wszystkich innych tekstów. Czy jesteś dopiero początkujący, czy masz już „2[nd] Certificate" z angielskiego – z pewnością docenisz ten program.

PC	PSX	N64	DC	PL
English Translator				
Słownik i Tłumacz Angielskiego w Jednym				
cena 69 zł				
Techland				

English Translator to propozycja dla zarówno znających, jak i uczących się języka Szekspira. Na pewno nie będziesz zawiedziony **5**

EXTRA

Dragon Ball

Czy uważasz się za osobę tolerancyjną? Jeżeli tak jest, a nie lubisz mangi i anime, to zniesiesz te dwie strony poświęcone serialowi z tego gatunku. A jeżeli już zabierasz się do pisania protestów, to pamiętaj, że kiedyś ktoś może zaprotestować przeciwko DIABLO 2

Na bardzo wyraźną prośbę wielu czytelników CLICKA postanowiliśmy napisać coś o jednym z bardziej popularnych seriali emitowanych w polskiej telewizji. Chodzi oczywiście o DRAGON BALL (w RTL7), który zyskał bardzo wielu miłośników. Dla niewtajemniczonych na początku małe wyjaśnienie. Ten serial należy do gatunku anime. Tą nazwą określa się po prostu japońskie animowane produkcje. A co to jest manga? To komiks japoński. Niestety, w naszym kraju pokutuje pojęcie, że oba te gatunki to głównie mało ambitne filmy z bohaterami z wielkimi oczami oraz bohaterkami w obcisłych bluzeczkach. A przecież w Japonii zarówno manga, jak i anime mają wiele podgatunków, do których należą też bardziej poważne filmy. Produkcje, które mogą rozbawić (np. anime DRAGON HALF), ale też takie filmy, które cię wzruszą. Czy pamiętasz doskonały teledysk do utworu KING OF MY CASTLE grupy WAMDUE PROJECT, który zrobił wielką karierę w poprzednie wakacje? Były to właśnie fragmenty świetnego anime GHOST IN THE SHELL (gorąco polecamy!). Szkoda, że u nas nie pojawia się zbyt wiele ambitnych produkcji z tego gatunku. Być może to jest powodem, że manga i anime mają w Polsce tylu wrogów. Wystarczy jednak zapomnieć o uprzedzeniach i spróbować polubić te dwa gatunki, bo wśród nich znajdują się naprawdę prawdziwe perełki. Na początku zacznijmy od serialu DRAGON BALL.



ZWYKŁE DOBREGO POCZĄTKI

Z anime tak to często bywa, że po opublikowaniu mangi i zyskaniu przez nią grupy wiernych fanów, przenosi się popularny temat na ekran telewizorów, a potem do kina. Tak też było z DRAGON BALL. Na początku, w 1984 roku, w piśmie Shukan Shonen Jump, pojawiła się manga pana Akiro Toriyamy o tym właśnie tytule, czerpiąca natchnienie z chińskiej legendy. Skoro spodobała się czytelnikom, to zrobiono również wersję animowaną (w Japonii wyemitowano ją już w 1986 roku). Na początku serial nazywał się DRAGON BALL, ale później (po pewnych ważnych wydarzeniach, ślubie głównego bohatera, 153 odcinkach oraz trzech filmach) zmienił nazwę na DRAGON BALL Z. Później powstała jeszcze jedna seria, czyli DRAGON BALL GT, która nie przedstawiała już wydarzeń znanych z mangi, chociaż Toriyama pełnił rolę konsultanta. DBGT nie odniósł tak dużego sukcesu, jak jego poprzednicy. No cóż, wszystko co dobre, kiedyś się kończy...

DRAGON BALL TO: FILMY WALKI

Toriyama jest miłośnikiem filmów walki z Hong Kongu (np. przebojów z Jackie Chanem). Przed serią Dragon Ball stworzył Dragon Boya, w którym główną rolę odgrywał chłopiec Tanton (mistrz sztuk walki). Smok w serialu nazywa się Shenlon, co bardzo przypomina imię Jackie Chana w dialekcie kantońskim (Shen Long). W jednej ze scen na turnieju występuje też bohater o pseudonimie Jackie Chun. Sam Jackie powiedział kiedyś w wywiadzie, że chętnie zobaczyłby Dragon Ball przerobiony na film akcji. Obawia się jednak, że taka produkcja musiałaby mieć mnóstwo efektów specjalnych i kosztowałaby fortunę.

DRAGON BALL TO: DŁUGOŚĆ

153 odcinkiDragon Ball
291 odcinków Dragon Ball Z
64 odcinki Dragon Ball GT

DRAGON BALL TO: CHIŃSKA LEGENDA

W czasach Dynastii Ming powstała opowieść Xiyouj / Hsi-yu chi (Podróż na Zachód). Jej bohaterem był mnich, który wyruszył z Chin do Indii w celu przyniesienia ważnego zwoju. Podobno to właśnie ta historia była inspiracją dla powstania Dragon Ball, który też przecież zaczyna się od podróży pewnego młodzieńca

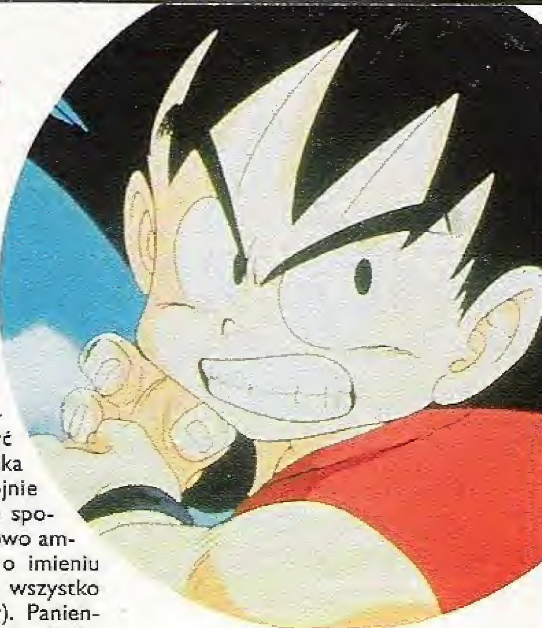
DRAGON BALL TO: KONTROWERSJE

Wybuchły one w USA po tym, jak fani dowiedzieli się, że w dubbingu odcinków serii ma uczestniczyć znany aktor Freddie Prinze Jr. (ulubieniec nastolatek). Fani właśnie piszą listy pełne protestów do firmy FUNimation, odpowiedzialnej za całe zamieszanie...

DRAGON BALL TO: KOLEKCJONOWANIE

Miłośnicy Dragon Ball (niestety, głównie amerykańscy i japońscy) mogą kupić wiele rzeczy związanych z ich ukochanym serialem. Specjalnie dla nich przygotowano wiele książek, opracowań, specjalnych kart do gry czy do kolekcjonowania, CD z muzyką, koszulki, spodenki itd... Jeżeli znajdziesz znajomego za granicą, który chciałby wymienić się z tobą takim cudeńkiem, pamiętaj o jednym. Oryginalne przedmioty z Japonii mają mały, srebrny znaczek z czymś przypominającym kota w kapeluszu.

KTO JEST KIM I Z KIM



Główny bohater DB to Son Goku, na początku całej opowieści młody chłopak (właściciel uroczego ogonka, który jest mu potrzebny do... nie, chyba nie zdradzimy tej tajemnicy), sierota trenujący sztuki walki. Być może po śmierci dziadka żyłby sobie spokojnie w górach, gdyby nie spotkał pewnej wyjątkowo ambitnej dziewczyny o imieniu Bulma (jak widać, wszystko przez te kobiety). Panienka szukała Dragon Balls, czyli siedmiu specjalnych kul. Nie była jednak zwykłą miłośniczką kryształów. Ten bowiem, kto zebrał wszystkie kule, przywoływał Shenlona, smoka, który spełniał jedno życzenie śmiałka. A potem bang! Kule rozlatywały się po całym świecie i znowu trzeba było ich szukać.

Oczywiście Goku dał się skusić obietnicą przygód i wyruszył z Bulmą na wielkie poszukiwania. Tak zaczęły się jego kłopoty. Nie zabrakło w nich bowiem ani walk, ani turniejów, baaardzo złych Złych i baaardzo dobrych Dobrych. Nie obyło się też bez walk na śmierć i życie oraz ratowania świata. Pojawiły się też cyborgi, Obcy, sprytni naukowcy i cała grupa innych dziwaków. Czyli jak to zwykle bywa w opowieściach o bohaterach. Później pojawił się syn (i to nie jeden) dzielnego młodziana oraz wiele innych atrakcji (w tym zamiana starszego Goku w młodszego). I pomyśleć, że to wszystko z powodu Dragon Balls... Jak widzisz, przygód było pod dostatkiem. Nie zdradziny ci jednak, jak się skończyła cała historia. W końcu masz jeszcze szansę obejrzeć nowe odcinki tego serialu.



Na tej oficjalnej stronie znajdziesz nie tylko wiele ciekawych wiadomości, ale też sklep z filmami i gadżetami

Teksty: Aleksandra „Krupik" Cwalina

DRAGON BALL TO: GRY KOMPUTEROWE

Taki świetny temat nie mógł nie zostać wykorzystany przez twórców gier. Zajęli się nim między innymi spece od Playstation czy GameBoya. Szkoda tylko, że do tej pory nie powstało nic naprawdę godnego zainteresowania.

DRAGON BALL TO: POPULARNOŚĆ

Ósmego sierpnia Dragon Ball zajął zaszczytne, trzecie miejsce wśród haseł najczęściej wpisywanych w wyszukiwarce Lycos. Pokonał nawet Pokemony, a na drodze została mu tylko słynna strona z MP3 Napster oraz sama Britney Spears.

Czekamy na wasze listy, dotyczące mangi i anime. Czy jesteście im przeciwni, a może je lubicie? Czy uważacie, że w CLICKU mogą znaleźć się i takie tematy? Na autorów najciekawszych (i kulturalnych) listów będą czekały nagrody niespodzianki.

Kino Wirtualne 3D

Tego jeszcze nie było – we wrześniu ruszy w Warszawie kino-gigant! Wysoki na 8 pięter ekran IMAX-u będzie jednym z 200 największych na świecie





IMAX – WIĘCEJ NIŻ KINO

Trzy lata temu kanadyjska firma Imax Corporation została uhonorowana Oscarem za osiągnięcia naukowe i techniczne. Nagroda ta była ukoronowaniem ciężkiej, blisko trzydziestoletniej pracy kilkudziesięciu miłośników nowoczesnych technologii oraz kina, którzy ze swojego hobby uczynili treść życia. Owoce ich pracy możesz dziś zobaczyć niemal na całym świecie. Kina wykorzystujące technologię IMAX znajdują się w większości dużych, zachodnich miast, we wszystkich Disneylandach, a także w słynnym Centrum Lotów Kosmicznych w Houston. Każde z nich odwiedza rocznie ponad pół miliona widzów.

W sieci kin IMAX nie wyświetla się zwyczajnych filmów, jakie zobaczyć można w każdym innym przybytku X Muzy. Specjalny, ważący pół tony projektor przystosowany jest do wyświetlania obrazów z taśmy o szerokości 70 mm, podczas gdy normalne filmy kręcone są na taśmie 35 mm. Jednak największą atrakcją IMAX-ów i tym, co przyciąga doń miliony widzów, jest olbrzymi ekran. Ma on 33 metry szerokości i aż 25 metrów wysokości – tyle, co ośmiopiętrowy blok!

Wrażenia towarzyszące projekcjom są trudne do opisania; przypominają odczucia, jakich doznaje widz zajmujący miejsce w pierwszym rzędzie normalnego kina, kiedy jego nos dosłownie wpada w ekran, a oczy wychodzą za uszy. Gdzie człowiek nie spojrzy, tam widzi film i choćby nie wiem jak się starał, to i tak nie zobaczy całego ekranu. Musi więc wybrać, w którą stronę będzie patrzył. Zachowuje się tak, jak w normalnym życiu – musi często kręcić głową, spoglądać w inne miejsce, nieustannie rozglądać się, by nie stracić czegoś, co jest ważne. Dodaje to pokazowi autentyzmu. Ponadto możliwość zobaczenia wieloryba w jego naturalnych rozmiarach bądź też spojrzenia na Ziemię z kosmosu jest naprawdę ekscytująca. Po powrocie do domu przeciętny widz IMAX-u ma wrażenie, że jego duży do niedawna telewizor jest miniaturową skrzynką ze szklanym ekranem, którego bez potężnego szkła powiększającego nie da się oglądać!



Superprojektor



Projektor, który stoi w wirtualnym kinie, jest naprawdę ogromny!



Specjalna taśma filmowa ma grubość aż 70 mm

IMAX A SPRAWA POLSKA

Pierwszy europejski IMAX powstał w 1992 roku w Monachium i stał się olbrzymim przebojem – rocznie odwiedza go ponad milion widzów. Również i kolejne kina, te w Londynie, Barcelonie, Berlinie i pod Paryżem, stały się punktem docelowym wielu wycieczek turystycznych. Dlatego też izraelska firma I.T. International Theatres za ponad 8 mln dolarów wykupiła prawa do budowy IMAX-ów w Polsce, Czechach i na Węgrzech.

U nas powstaną cztery takie kina. Pierwsze z nich, wykorzystujące trójwymiarową technologię Panasonic IMAX, powstaje właśnie w centrum handlowo-rozrywkowym na warszawskiej Sadybie. Olbrzymi, oprawiony w stalowe ramy ekran pokryty będzie tysiącami malutkich dziurek umożliwiających dźwiękowi przedostanie się do widzów. Specjalny system głośników zapewni doskonałą słyszalność niezależnie od miejsca, które oglądając zajmą na widowni.

W sali, w której wyświetlane będą filmy, zmieści się 400 osób. Jej projektanci zadbali o wszystkich, także o młodych widzów, którym często przeszkadzają głowy osób siedzących przed nimi. W warszawskim kinie IMAX siedzenia ustawione będą na bardzo stromym podeście, dzięki któremu ekran widzieć będą wszyscy. Również projektor będzie się cechował wysoką jakością. Dzięki zastosowaniu próżniowego odczytu taśmy oraz jej falistego ruchu, wyprzedzającego o jedną klatkę to, co widać na ekranie, uzyskana zostanie wysoka ostrość obrazu. Nie będą się z nią mogły równać nawet najlepsze, panoramiczne telewizory przystosowane do wyświetlania filmów DVD. Ciekawostką jest fakt, że lampa projektora IMAX jest tak jasna, że gdyby znajdowała się na Księżycu, byłoby ją widać z Ziemi gołym okiem.

Właściciele kina zapowiadają, że część projekcji będzie trójwymiarowa. Spolaryzowane okulary 3D, które pracownicy kina będą rozdawać wchodzącym na salę, działają na bardzo prostej zasadzie. Ich szkła pokryto akrylem, dzięki czemu światło biegnące z ekranu do oczu widza rozpada się na fale świetlne rozchodzące się w kilku płaszczyznach. Lewe i prawe oko odbiera oddzielnie fale polaryzacyjne, które mózg zespala w jeden obraz – trójwymiarowy. I znów właściciele kina pomyśleli o wszystkim: przygotowano specjalne okulary dla kilkuletnich dzieci, a także zaprojektowano myjnię, w której są one czyszczone po każdej projekcji.

Warszawskie kino ruszy we wrześniu, jednak już dziś Minister Edukacji Narodowej objął nad nim honorowy patronat. Bilety wstępu nie będą drogie, ich cena wyniesie około 20 zł, a więc tyle, ile wejściówka na „Gladiatora". Na koniec 2001 roku zapowiedziano otwarcie kina IMAX w Krakowie. Już wtedy powinno być wiadomo, czy ten gigantyczny rodzaj rozrywki spodoba się Polakom tak samo, jak mieszkańcom Toronto czy Nowego Jorku.

INFO
Filmowa rzeczywistość 3D

Na świecie zrobiono już grubo ponad 100 filmów przystosowanych do wyświetlania w kinach IMAX. Większość z nich to dzieła dokumentalne, takie jak chociażby słynny „MIR", wielokrotnie nagradzana opowieść o przygotowaniach do wspólnej, rosyjsko-amerykańskiej misji w kosmosie. Zdarzają się jednak pokazy filmów fabularnych, przekopiowanych na specjalne, wielkoformatowe taśmy (każda z nich kosztuje 25 tys. dolarów). Szefowie firmy I.T. International Theatres planują też nakręcić jeden film w Polsce. Wyprodukowanie opowieści o pięknie nadwiślańskiej przyrody kosztować ma około 7 mln dolarów, a więc tyle samo, co „Ogniem i mieczem".



Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski Zdjęcia: Mteriały prasowe dystrybutorów

Z OSTATNIEJ CHWILI

● **BĘDZIE TANIEJ?**
Prywatny operator telefonii Dialog zapowiada uruchomienie konkurencyjnego dla oferty TP S.A. oraz Netii, ogólnopolskiego dostępu do Sieci. Nowością ma być sposób naliczania opłat – nie za czas połączenia, ale za ilość przesyłanych danych. Również TP S.A. zapowiada od września wprowadzenie nowych, atrakcyjnych opłat za korzystanie z Internetu. Optymiści już snują marzenia o 50% obniżeniu cen SDI – ciekawe, czy to tylko plotka?

● **ZMIANY W PRZEPISACH**
Prezydent RP podpisał ustawę o nowym prawie telekomunikacyjnym. Zgodnie z nią w Polsce zostanie powołany Urząd Regulacji Telekomunikacji, zajmujący się m.in. przydziałem koncesji i częstotliwości dla firm telekomunikacyjnych, radia oraz telewizji. Poza tym nowa ustawa otwiera drogę niezależnym operatorom telefonicznym, likwidując (w ciągu paru lat) monopol TP S.A.

● **ATRAMENTÓWKA – STARUSZKA?**
Użytkownicy starszych drukarek Canon BubbleJet 600 mogą spodziewać się niemiłej niespodzianki. Okazuje się, że zostały one tak skonstruowane, że po „wypluciu" określonej ilości atramentu... po prostu przestają działać. Pierwszymi objawami katastrofy są pojawiające się komunikaty o zapełnieniu zbiornika na resztki atramentu z głowicy drukującej. Mimo oczyszczenia zbiorniczka drukarka po krótkim czasie ostatecznie przestaje reagować na polecenia. Jak się okazało, urządzenie liczy wyplute krople atramentu i po osiągnięciu przez licznik określonej wartości... „uznaje się" za wyrób przeterminowany, którego nie można dalej używać... Antidotum: w chwili podłączenia drukarki do sieci elektrycznej należy nacisnąć i przytrzymać przyciski Power, Form Feed i Print Mode.

● **FANATYCZNI MIŁOŚNICY NAPSTERA ATAKUJĄ**
Kilkanaście popularnych witryn internetowych padło ostatnio ofiarą ataku hakera. Osoba, która dopuściła się tych cyberataków, przedstawia się jako fan serwisu Napster. Wszystkie witryny zaczęły funkcjonować normalnie już po 24 godzinach. Rzecznik FBI stwierdził, że „sprawa jest badana". Ofiarą ataku padły m.in. strony Honda Motor, TDK, 800shoes.com i Mitsubishi Electric Automation. Włamywacz pozostawił po sobie odezwę pt. „The Save Napster Hack Attack".

● **NOWY CLICK! EXTRA**
5 września pojawi się w sprzedaży drugi numer wydania specjalnego magazynu CLICK!. Tym razem dodatek poświęcony jest głównie grze THE SIMS: ŚWIATOWE ŻYCIE. Miłośnicy gier znajdą w numerze także płytę CD z najnowszymi demami, filmami i przydatnymi programami.

● **CO MI ZROBISZ, JAK MNIE ZŁAPIESZ...**
Zgodnie ze znowelizowanym prawem autorskim, osoby rozpowszechniające nielegalne programy mogą być ścigane z urzędu – tzn. nie ma potrzeby zgłaszania sprawy przez np. producenta oprogramowania, odpowiednie czynności podejmuje automatycznie policja i prokurator. Poza tym przed sądem może także stanąć kupujący pirackie programy. Mimo to, jak wynika z obserwacji naszej redakcji, nielegalni dystrybutorzy nadal mają się dobrze. Czyżby kolejne potwierdzenie faktu, że praktyka różni się od teorii?

● **MICROSOFT MÓWI NIE**
Jeszcze nie ucichły echa procesu sądowego w sprawie podziału giganta z Redmont, a na światło dzienne zaczęły wychodzić pogłoski o niezbyt ładnym postępowaniu korporacji Billa Gatesa. Otóż podobno kilku niezależnych producentów programów otrzymywało sugestie, aby nie używać „pewnych rozwiązań" w swoich produktach. Co ciekawe, Microsoft miał wątpliwości zwłaszcza wtedy, gdy „obce programy" charakteryzowały się... lepszym działaniem od standardowych narzędzi Windows.

SPRZĘT Atomowy superkomputer

Technologia rodem z filmów s-f coraz bliżej rzeczywistości

Naukowcom zatrudnionym w firmie IBM udało się stworzyć komputer kwantowy – urządzenie używające do przetwarzania danych pojedynczych cząsteczek elementarnych. Co prawda prototyp nie przypomina jeszcze znanych komputerów i jest tylko modelem złożonym z... pięciu atomów, ale już potrafi przetwarzać dane. W pełni działający komputer kwantowy powinien korzystać z kilkuset atomów, ale naukowcy nie potrafią go jeszcze stworzyć.

W przypadku wdrożenia nowej technologii czeka nas przełom. Układy kwantowe mogą pełnić rolę pamięci i procesora jednocześnie. W przeciwieństwie do tradycyjnych układów nie muszą wykonywać operacji krok po kroku – potrafią przetworzyć ogromne ilości danych.

ŚWIAT Pamiętniki hakera Kevina

Sąd łaskawy, a dziennikarze żądni sensacji...

Po pomyślnej decyzji kuratora, najsłynniejszy haker świata Kevin Mitnick może już swobodnie wypowiadać się na tematy związane z zabezpieczeniami systemów komputerowych (jak zapewne pamiętacie, do niedawna nie mógł nawet marzyć o zbliżeniu się do komputera).

Jedna z rozgłośni internetowych zdążyła już nawet przeprowadzić wywiad z legendą hakerstwa, mającą na swoim koncie ataki na największe i najsławniejsze serwery. Rozmowa była transmitowana na żywo w Sieci oraz rozgłośni nadającej w Calgary (Kanada). Były haker opowiadał o swoich dawnych dokonaniach, podając oczywiście własne, różniące się od oficjalnych, wersje wydarzeń (np. szczegóły ataku na NORAD).

Autorzy programu zapowiadają kolejne jego odcinki, poświęcone komputerowym przestępstwom. Tematyka poruszona przez Kevina zaliczana jest głównie do tzw. „starej szkoły" hakerstwa. Kolejne wywiady poświęcone mają być późniejszej „złotej epoce" i obecnie umilającej nam życie „epoce skryptów". Miejmy nadzieję, że nawrócony „rozbójnik cyberprzestrzeni" pomoże internautom obronić się przed coraz częściej spotykanymi, czasem bardzo niebezpiecznymi, zagrożeniami.

ŚWIAT Antywirus w Sieci?

Mks za darmo sprawdzi twój komputer!

Firma Mks, producent znanego programu antywirusowego Mks_vir, udostępniła nową technologię, pozwalającą całkiem za darmo korzystać z oprogramowania antywirusowego.

Na stronie http://skaner.mks.com.pl/ dostępny jest darmowy skaner antywirusowy, pozwalający pozbyć się „szkodników" z komputera.

Aby sprawdzić komputer, należy połączyć się z Internetem i posiadać przeglądarkę Microsoft Internet Explorer w wersji 4.x lub 5.x.

W czasie gdy użytkownik łączy się ze stroną WWW, na komputerze zostają zainstalowane komponenty ActiveX, potrzebne do poprawnego działania skanera.

Po wczytaniu strony pojawiają się ikony przedstawiające napędy znajdujące się w komputerze użytkownika.

Usługa Mks znajduje się jeszcze w fazie testów, lecz można przypuszczać, że dzięki bezpłatności i prostocie może stać się bardzo popularną metodą zapobiegania skutkom ataków wirusów.

ŚWIAT Windows ME przed czasem

Tylko dla kupujących nowe komputery...

Wybrani użytkownicy komputerów mogą stać się posiadaczami oficjalnej wersji systemu Windows ME na kilka tygodni przed premierą! Jak się okazuje, nawet już teraz w sklepach mogą pojawić się komputery z... systemem Windows Millennium. Po prostu producenci sprzętu wcześniej otrzymali wersje OEM (Original Equipment Manufacturer – przeznaczoną do instalacji w nowych komputerach). System rozprowadzany jest w postaci specjalnych pakietów, w skład których wchodzą dwie płyty CD (na jednej znajduje się wersja instalacyjna systemu, druga zawiera 100-megabajtowy interakcyjny przewodnik). Wersja Windows ME przeznaczona dla „zwykłych" nabywców trafi do sklepów 14 września 2000 roku.



Dyrektor wydawniczy: Jerzy Szulwic

Koncepcja wydawnicza: Tomasz Namysł, Jerzy Szulwic

Redaguje zespół: Aleksandra Cwalina (redaktor naczelny), Jacek Komuda (sekretarz redakcji), Andrzej Cwalina, Maciej Jurewicz, Agnieszka Trzebska (korekta)

Graficy: Jacek Goliatowski (kierownik działu), Marek Janowski, Dariusz Stachowiak

Konsultacja i współpraca: Krzysztof Adamczyk, Rafał Dziduch, Piotr Kapis, Dominik Kruk, Leszek Kujawski, Marcin Kułakowski, Michał Studniarek, Przemysław Szynkora, Michał Zacharzewski

Adres do korespondencji: „CLICK!", skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA, tel. (022) 51-70-194, e-mail: click@click.pl

Sekretariat redakcji: Marta Cichocka, tel. (022) 51-70-244

Dział reklamy: Katarzyna Jabłońska (kier. działu) tel. (022) 517-01-84, Dariusz Trzciński, tel. 517 02 55, Lidia Bednarz, Agata Przonek, Beata Hentosz

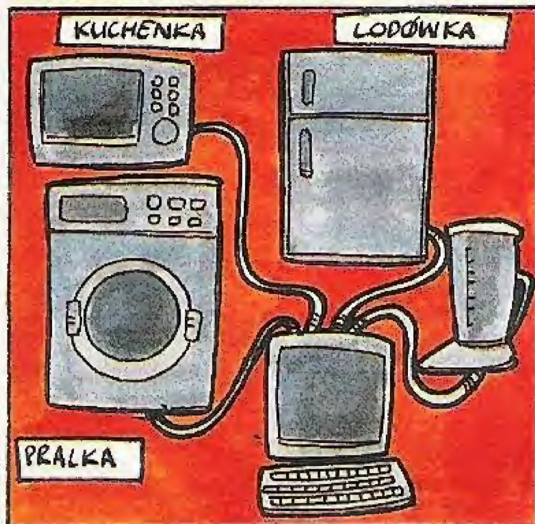
Druk: Drukarnia Wydawnictwa H. Bauer w Ciechanowie

ISSN 1509-0558

CLICKERS & JEGO PRZYJACIELE! 12













Z PAMIĘTNIKA PC-MANIAKA

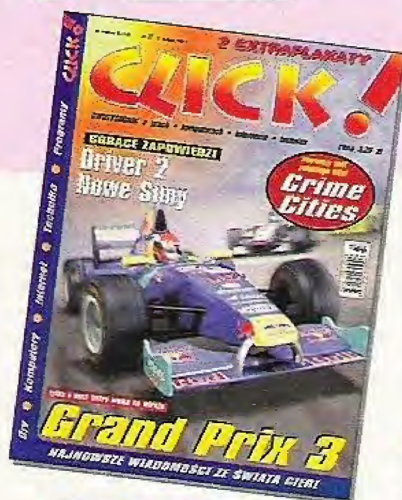
SOBOTA
Przeczytałem, że jest nowy supersystem – Linux. Nie wiesza się i ma małe wymagania sprzętowe. Muszę go mieć.

NIEDZIELA
Chciałem kupić Linuxa na giełdzie. Wszyscy mnie wyśmiali, podobno on jest za darmo... To chyba żarty?

PONIEDZIAŁEK
Mam go. Rzeczywiście, nic nie kosztuje. Zaczynam węszyć podstęp. System za darmo, gdy Windows kosztują taką masę pieniędzy? Może to jakaś beta wersja...

WTOREK
Działa! Wykrył kartę graficzną i muzyczną... Ale jest szybki!

ŚRODA
Ale lipa... Nie działają gry, dźwięk 3D siada, drukarka drukuje w poprzek. A do tego z rozpędu wywaliłem Windowsy. Wszystko przez tego Linuxa!



Ave Clickowcy!
Jak widać, nie zrezygnowaliście z zamiaru zasypania nas korespondencją – i bardzo dobrze. Dzięki temu wiemy, co Wam się podoba w CLICKU!, a czego nie lubicie... Przy okazji, prosimy o NIEPRZYSYŁANIE nam w e-mailach obrazków, tła i programów – czasem utrudnia to odczytanie listu.

■ MÓJ BIEDNY BRAT!

CLICKA! kupuje mój młodszy brat. To straszne, co z nim zrobiliście – w każdą grę gra z Tipsami, a potem się chwali, że tak szybko ją przeszedł. Po co komu kody do gier? Uważam, że lepszym rozwiązaniem są już poradniki. Muszę także napisać coś o konkursach... Pytania są zdecydowanie zbyt łatwe. Odpowiedzi są zawarte w treści artykułów, przez co każdy zna odpowiedź. Zmieńcie coś, chyba że jest to gazeta dla tych, co nigdy nie grali np. w „Starcrfta"...

fbx

Publikujemy kody do gier tylko dlatego, że co miesiąc setki osób proszą w listach i e-mailach o pomoc w grze. Nie znaczy to wcale, że popieramy bezmyślne korzystanie z kodów! Nie podoba nam się także przechwalanie się, że ktoś skończył grę dzięki oszustwom! Być może rzeczywiście pytania bywają zbyt łatwe, postaramy się to zmienić. Staramy się, aby CLICK! był pismem dla wszystkich, także dla młodszych a nie tylko profesjonalnych graczy...

■ ZOSTAWCIE CLICKERSA I... KODY!

Jestem wielkim, ale to wielkim fanem waszego pisma. W swojej kolekcji posiadam wszystkie numery CLICKA! Jeden z waszych czytelników proponował usunięcie Clickersa. Według mnie to byłby błąd. Clickers jest zabawny, a jego przygody dotarczają mi wiele śmiechu. Co do jego czapki, jest po prostu bardzo oryginalna. Piszę także, bo publikujecie coraz mniej kodów do gier...

Piotrek

Nie mamy zamiaru pozbywać się Clickersa, wielu czytelników, podobnie jak i ty, darzy go sporą symaptią – może widzą w nim samych siebie? A co do kodów – staramy się znaleźć optymalne rozwiązanie: nie za dużo i nie za mało.

■ STRONA WWW CLICK!

Mam mały problem... Gdy wchodzę na nieoficjalną stronę waszego pisma, www.click.z.pl, natychmiast przenosi mnie na stronę Game Over. Jeżeli macie własną stronę, to czy moglibyście mi podać jej adres.

Piter

Nie mamy wpływu na autorów nieoficjalnych stron CLICKA!, wyłącznie od nich samych zależy, co znajdziecie na stronach WWW.
Natomiast już w ciągu kilkunastu najbliższych dni powinny ruszyć nasze oficjalne strony!

■ WIĘCEJ O INTERNECIE

Jestem stałym czytelnikiem waszego pisma i uważam, że powinniście więcej pisać o Jnternecie. Poza tym wasze czasopismo jest super. Pozdrowienia dla całej redakcji CLICKA.

Rafał z Bolesławca

Dla miłośników Internetu co dwa tygodnie piszemy o wielu rzeczach związanych z Internetem, natomiast musimy pisać także o innych rzeczach. Przecież nie samą Siecią człowiek żyje. Dziękujemy za pozdrowienia!

■ CIEKAWSKI...

Mam dwa pytania: jakim programem robicie CLICKA? Jakim programem najlepiej robić wizytówki?

Piotrek z Tomaszow@

Oho, chyba rośnie kolejne pokolenie grafików i redaktorów – pytania podobnej treści pojawiają się coraz częściej. CLICK! jest robiony przy pomocy trzech programów: Photoshopa (do obróbki i montażu zdjęć), Illustratora (grafika wektorowa) oraz QuarkXPress – montaż poszczególnych elementów w strony. Wizytówki można robić wieloma programami, uzyskując mniej lub bardziej profesjonalne efekty. My oczywiście polecamy programy, w których pracujemy: Illustratora i Quark'a (oraz CorelDraw).

■ CIEKAWSKI...

Chciałbym porosić o przysłanie mi numeru archiwalnego (13-tego) CLICKA! Podajcie też kody do gry METAL FATIGUE.

Rafał

Przypominamy o tym co jakiś czas: nie prowadzimy sprzedaży archiwalnych numerów CLICK! (bo po prostu ich nie mamy...). Kody podajemy wyłącznie w dziale Tips & Trix – nie wysyłamy ich listami oraz e-mailem. A do Metal Fatigue nie ma kodów...

■ GRZEBANIE W SPRZĘCIE

Piszę w sprawie podkręcania procesora. Mam Celerona 333 na slot 1. Moja płyta główna (nie znam modelu) pozwala zwiększyć częstotliwość z 66 na 100 MHz, ale obsługuje tylko Celerona do 333 MHz (PII do 500). Czy nie będę miał potem problemów? Zamierzam kupić kartę graficzną z GeForce 2 GTS, a jak wiadomo, ma ona duże radiatory. Czy nie spowoduje to przegrzewania się komponentów w moim komputerze?

Kashmir

Nie polecamy eksperymentowania ze zmianą szybkości pracy procesora, zwłaszcza mniej doświadczonym użytkownikom. Jeśli do tego nie masz opisu do swojej płyty głównej, może to być bardzo przykre w skutkach.
Co do przegrzewania się komputera, to nie sądzimy, aby mogło dojść do takiej sytuacji. Nowoczesne obudowy zapewniają właściwe chłodzenie elektroniki. Problemy mogą pojawić się dopiero, gdy przyspieszysz zbyt dużo pracę karty graficznej oraz procesora.

■ ICQ I NIE TYLKO

Czy moglibyście napisac coś o ICQ? Chodzi mi o to, jak z niego korzystać i czy jest to bezpieczne?

ARCHIE

Już wkrótce napiszemy o ICQ oraz innych rzeczach związanych z Siecią. Korzystanie z ICQ jest bezpieczne, no chyba że się uzależnisz od komputera i nie będziesz mógł wytrzymać ani minuty bez Internetu...

■ MOJE WWW NA WASZYM SERWERZE?

Drogi Clicku, czy mógłbym wstawić moją stronę WWW poświęconą Tomb Raiderowi na waszym serwerze (za darmo lub do 5zł)?

tros

Nie planujemy (na razie) udostępniania miejsca na serwerze CLICKA! na strony WWW. Musisz poszukać jakiegoś innego darmowego serwera, jest ich cała masa w Sieci.

■ POSIADACZE MAŁYCH DYSKÓW...

Piszcie w recenzjach, ile MB na dysku zajmuje dana gra. Dla niektórych graczy (w tym także i dla mnie) ma to bardzo duże znaczenie, bo nie każdy może sobie pozwolić na 8 GB twardziela!

Emkagent

Jeśli tylko producent podaje taką wielkość, staramy się podawać ją w tabelce informującej o grze. Niestety, nie poradzimy nic, gdy nie mamy danych na ten temat...

KOMUNIKAT

5 września trafi do sprzedaży kolejny, drugi numer pisma CLICK! extra. Aby uniknąć kłopotów z kupnem, proponujemy już teraz „męczyć" waszych kioskarzy...

ONI WYGRALI W CLICK! 16/2000

■ *KLEOPATRA*
Odpowiedź brzmi: Dolina w Egipcie znana z królewskich grobowców nazywa się Doliną Królów.
Nagrodę, grę KLEOPATRA, otrzymuje: Jan Kępiński z Poznania

■ *GTA 2*
Odpowiedź brzmi: Na obszarze zabudowanym obowiązuje ograniczenie prędkości go 60 km/h.
Nagrodę, grę GTA 2, otrzymuje: Jarosław Rogowski z Bieżunia

■ *CREATIVE LABS*
Odpowiedź brzmi: WEBCAM GO PLUS różni się od WEBCAM GO m. in. możliwością nagrywania komentarzy do zdjęć, ulepszonym układem optycznym, WEBCAM GO PLUS posiada 8 MB pamięci RAM.
Nagrodę, kamerę WEBCAM GO PLUS, otrzymuje: Norbert Mazur z Małogoszczy

■ *STAR WARS*
Odpowiedź brzmi: Boba Fett był łowcą nagród.
Nagrodę, grę GORKY 17, otrzymuje: Rafał Paszkiewicz z Sandomierza

■ *MUDY*
Odpowiedź brzmi: Polskie gry fabularne (książkowe) to m.in. Oko Yrrhedesa, Kryształy Czasu, Dzikie Pola, Aphalon.
Nagrodę, grę PLANESCAPE: TORMENT, otrzymuje: Anna Wajdwicz z Warszawy

■ *MISSION IMPOSSIBLE 2*
Odpowiedź brzmi: Tom Cruise wystąpił m. in. w Firmie, Top Gun i Urodzonym 4 lipca.
Nagrodę, grę DEVIL INSIDE, otrzymuje: Igor Stróżyński z Rotlina

■ *PRZYGODÓWKI*
Odpowiedź brzmi: Bohater gry ALONE IN THE DARK nazywał się Edward Carnby.
Nagrodę, grę WEHIKUŁ CZASU, otrzymuje: Miłosz Borowiec z Wrocławia

gratulujemy!

TOP 20 / nr 16
Grę Invictus ufundowaną przez firmę CD Projekt wygrał: Michał Broja z Rybnika
gratulujemy!